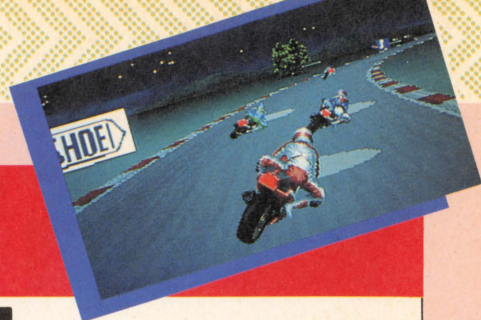
1992年6月1日発行(隔月1回1日発行)第7巻 第3号 通巻47号
NAMCO COMMUNITY MAGAZINE
1992 JUN.
NG
6
エヌジー
ナムコット
ニューラインナップ
●サンドラの冒険
●ドルアーガの塔
●三国志Ⅱ
namco
AMUSEMENT CREATOR
通信機能搭載バイクレーシングゲーム
コカ・コーラ
スズカエイトアワーズ

CONTENTS

1992 JUN.
No.47

NG
1992 JUN.
No.47

●編集　NG編集室　●デザイン　VCP　●印刷　奥村印刷　●表紙イラスト　藤岡勝利

今年もまた、
あの長く熱い一日がやってくる。
鈴鹿・8時間耐久レース。
生身の体で高速マシンを操り、
"精神と肉体"の限界へ挑戦する。
時速300kmの彼方には、
一体何がみえるのだろう――。
二輪ならではの激しいバトル、
モンスターマシンを思いっきりハング・オン!!

通信機能搭載バイクレーシングゲーム
コカ・コーラ スズカエイトアワーズ

Coca-Cola Suzuka 8 hours

最大8人までの通信機能搭載
『コカ・コーラ スズカ エイトアワーズ』

1周目のラップタイムの持ち時間は85秒。一番速く4周を走り抜けたライダーがチャンピオンだ。ギアのアップ・ダウンはフルオートだから、スロットルとブレーキングの妙技が勝敗のキメ手だ！

●スタートは"ル・マン"スタイル

緊張の一瞬、スタートはル・マン方式で、ライダーがマシンへ駆け寄るところから始まる。この時、ライダーの足音までがしっかりと聞こえてくるからニクい。緊迫したサーキットに一層拍車をかける。

この後ろ姿全体から、ヒシヒシと緊迫感が伝わってくる……

疾走するライダーたち。この一瞬がすごく長く感じられる

GOサイン！
飛び出しがレースを左右するぞ

モニター画面で実況中継さながら。ギャラリーも too exciting!!

筐体トップのモニター画面は、様々な角度からレースを映し出す。カメラはコース上10か所に設置してある他、空撮やコースガイドも表示。ライダーのみならず、ギャラリーまでもエキサイティング・バトルの世界へ引きずり込む。

ポジションごとのマシンを追う。
カシオトライアングルは、さすが迫力満点

8耐ならではのサインボード。
夜ともなるとライトオン表示が……

正面からとらえた映像。
マシンがギャラリーめがけて突っこんでくる

夕焼けの最終コーナーをガイド

真上、空撮映像がとらえたバトル

別公開!!

W・ガードナーの野性的なライディングも、今年はもう見られない平忠彦の聡明な走りも、まずはコースを熟知することから始まった——。
㊙テク特別公開、複雑なスズカのライン取りはこれだ!

シケイン:これまでの走りが、生きるも死ぬもシケイン次第、アクセルを閉じてフルブレーキ。クラッシュしないように慎重にいけ!

スタート直後:コーナーにさしかかる時は、早めにインにつくようにしよう。

第1・2コーナー:インから進入し、アウトいっぱいまではらんでいく。

ダンロップコーナー:この大きいコーナーは、インから進入してじわじわとアウトぎりぎりまで流していこう。

S字カーブ:ダンゴ状態で激しく順位が入れ替わる所。リズミカルに、インをかすめるように、フルアクセルでコースアウトしないように、チョンチョンと小刻みにブレーキング。

8HOURS操作の基本

- コーナーは、インからアプローチする
- アクセル全開のままブレーキをチョンチョンとかけ、スピードをコントロール
- バイク筐体は力いっぱいバンクさせコントロール。ライダーのひざが画面内の地面につかないと、フルバンクとはいえない。
- より速いタイムを出したければ、バンクさせる時間を短かくしろ

二輪の魅力に取りつかれた男たち
—開発担当者は語る—

ぼく自身バイクが大好きで、バイクで通勤してるしレースにも出場している。だから、バイクのゲームを作るのがずっと夢だったんだ。アイデアもたくさん盛り込んだしね。とにかく思う存分バトルを味わってほしいな。ちなみに一人で走った時の未来研での最速ラップタイムは48"15だよ。P.S. 4台のマシン中、ライトがブルーに輝くものがあるヨ!

いさお

モータースポーツと言えばすぐにF-が思い浮かぶけど、バイクのレースだってF-に負けないくらい面白い。特にコーナリングバトルはバイクだけの醍醐味だね。その辺は、8HOURSで再現して

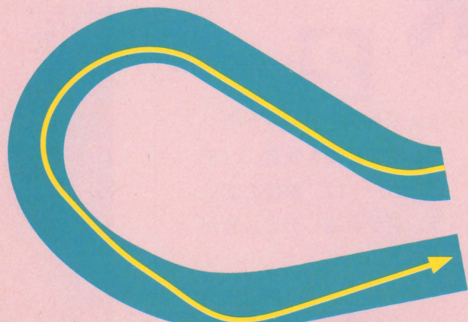
たつろー(右)
てらたろ(左)

㊙テク特

130R：すべて忘れて気持ち良く、といきたい……。最高速のまま度胸一発インへ飛び込め！

ヘアピン：ヘアピン入口でアクセルを戻しフルブレーキング。このままフルバンクで抜けろ！　バイクを起こすタイミングが早いと、コーナー立ち上がりでコースアウトするから要注意！

バックストレッチ：ここは真っすぐ、最高速でぶっ飛ばそう。

スプーン：セオリー通りの走りならこのラインだが、より速く走るためには……。

ここでは1つめのコーナーをインよりで抜け、ブレーキングして次のコーナーのインに切り込む。そこでマシンを起こしながらインを脱出。これで次のバックストレッチで加速しやすくなる。

いるので存分に楽しんで下さい。最後に、バイクに乗るのだったら飛ばすのはサーキットか8HOURSだけにしなさい。〔たつろー〕

お〜い、たつろーを追撃しているのはボク、筐体バイクのメカ設計の担当さ。みんな、間違っても転倒するなヨ(笑)!!　〔てらたろ〕

アトラクション紹介(1)

コロシアム

2/29に二子玉川にオープンした都市型テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」には、ナムコならではのアトラクションがいっぱいだ。今回は、その中から『フューチャーコロシアム』を紹介しましょう!!

●未来版「鬼ごっこ」

この競技の舞台は、半径8mの円形プレイフィールド。16台のカート（最多時）がスタンバイし、その中からランダムに鬼が決定する。いよいよ競技はスタートだ。

鬼になったカート（デビルカート）は一般のカート（ノーマルカート）を追いかけ、前部か後部にぶつける。すると今度はぶつけられたほうが鬼になり、追いかけるほうにまわるという仕組み。

鬼は時間と共に得点が減り、その他のカートはその逆に得点が増えるので、のんびりはしていられない。逃げろ、追いかけろ、と競技は迫熱してくるんだ。

では詳しい競技方法を説明しよう。下の図を見てほしい。

『フューチャーコロシアム』って何?

基本はとてもシンプル。これはカート同志の「鬼ごっこ」と考えてもらえればいい。普通の「鬼ごっこ」と違うのは、それらのバトルの結果がちゃんとコンピュータによって計算され得点化されるというところ。そう、これは単なる乗り物ではないんだ。日本で初めて、移動体通信機能を使った画期的な超体感カートバトルなのだ。思いきりぶつける爽快感、ぶつけられる緊迫感はきっとキミの心を熱くするに違いない！

競技方法

1 各カートに乗り込み、シートベルトを締めてスタンバイＯＫ。

2 ホストコンピュータがランダムにデビルを決定。（デビルカートは、前後の赤いランプが点滅しデビル音が鳴るよ）

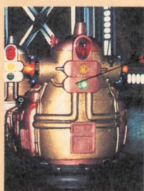
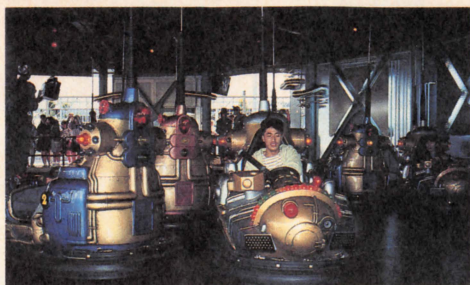
デビルカート

3 タワーの指示でいよいよアタック開始！

4 最初の持ち点は500点。ノーマルカートは時間とともに点が増え、デビルカートは時間とともに点が減る。デビルは一刻も早く**ノーマルの前部か後部**にぶつけよう。

ノーマルカートは後の緑のランプが点滅

5 デビルがノーマルにぶつけると、デビルとノーマルは入れ替る。（この交替中は黄のランプが点滅）

これが黄ランプだ

※身長130㎝以下のお子さまはご遠慮ください。　※ワンダーエッグへの行き方はP26を見てね。

WONDER EGGS namco

ワンダーエッグ・フューチャー

●おさえておきたい4つのポイント

どれがどれに当たれば得点になるかはわかったよね。でも、〝こういう時はどうなの？〟という疑問も出てくるはず。では、そのへんもしっかりおさえておこう。

●ポイント〈1〉
ノーマル同志、デビル同志の衝突は得点にはならない。

●ポイント〈2〉
カートの側部にぶつけても得点にはならない。

●ポイント〈3〉
軽くふれただけでは得点にはならない。ある程度の勢いが必要。

●ポイント〈4〉
ノーマルとデビルが入れ替る時、状態が決定していないというサインとして、カート後部の黄ランプが約4秒点滅する。この時はどちらのカートに当てても得点にはならないので注意しよう。

●カートの操作に慣れよう

ルールがわかったら後は自分のカートをいかに自由に操るかが決め手。さてこのカートの特徴は…というと。

バックが可能

このカート、クラッチやブレーキはない。ひたすらアクセルとハンドルのみで操作するんだ。だけど前進するだけでは行きづまってしまう場面が多々出てくるはずだ。こんな時はバックを使うととても便利。え、バック？ そんなことできるの？ と最初は誰でも思うよね。でも覚えてしまえばとても簡単。**左か右いっぱいにハンドルを回してアクセルを踏めば**、スッとバックできるんだ。これでカートは自由自在だ。

上級編 いかに群れから飛び出すか

さて、この競技、やたらめったら激突していればいいというものじゃないってことはわかったかな。では、勝つためのコツは何か。そこんところを、開発担当者のおがさんに聞いてみた。

「デビルはどんどん点が減るので、とにかく早くノーマルに替ることがひとつ。それから、なるべく群れの中から抜け出し自分なりの走りをすることがもうひとつのコツだよね。団子集団の中に入ってしまうとしばしば動きがとれなくなってしまうからね。なるべく人と違った動きをすることだ。相手を追いまわすのではなく待ちぶせをする。そして作戦を練るぐらいになると本当にこの『フューチャーコロシアム』の醍醐味がわかると思うよ」

なるほど、奥が深い——。

あとは、実戦あるのみだ。ぜひきみもこの手に汗握る迫熱のバトルを、ワンダーエッグで体験してみてね!!

6

逃げてるばかりじゃ、つまらない。ノーマルは**デビルの後部**にぶつけるとボーナス得点になるよ。

ボーナス20点

ノーマル

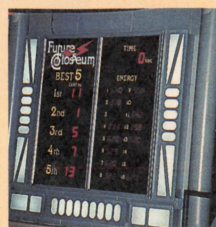
デビルカート

7

ラスト30秒は、得点、減点がすべて2倍になるぞ。一発逆転のチャンスはここだ！

8

こうして制限時間内に最も得点の多かった戦士が勝者として祝福されるのだ。(結果は場内電光掲示板にも表示される)

BAM!

LOCATION NETWORK
ロケーションネットワーク

◆神奈川◆
相模大野編

▶真実の口！

小田急線に乗って、めざすは相模大野駅。
今回はキャロットと、オープン間もないプラボの紹介だ。

プレイシティキャロット 相模大野店

"真実の口"ふうオブジェがお出迎え

東京・神奈川の高級住宅地を駆け抜ける小田急線は相模大野駅。この街のナムコのお店は、駅前のバスロータリーを抜けたところのショッピング街「コリドー通り」に面している。CARROTの看板をくぐり、店内へ入ると……、ギョギョッ、あの"真実の口"ふうのオブジェがこちらを見据えているではないか。お～びっくり。けど、何もウソなんてついていないんだから（一度も?!）あわてることはない、うんうん。と、なぜか自分に言い聞かせるNG取材班だったりする。

店内中央のウッディアーチにはエアーレスキューがで～ん。そこを境に、右スペースが大型・コクピット等、左スペースが大型・コクピビデオコーナー、とレイアウト。コンセプトがマリンスポーツというだけあって、のびのびしたスペース構成になっているのはさすがが。放課後やコンパ帰りの学生客が多いだけあって、おしゃれなBGVも雰囲気作りに一役かっている。マシンもムードもいいとこどり。まさに遊びの"幕の内弁当"だヨ。

〒228 神奈川県相模原市上鶴間
3498番地156
☎0427(41)8191
営業時間：朝10時～夜11時半
定休日なし

▼ウッディなアーチで、ゴージャス気分

▶今日は仲良し3人組でファイナルラップ2をプレイ。ラップタイムは更新できたかナ

▲レストスペースでおしゃべりタイム

◀コーヒーやコーラ、ドリンクは1杯100円で提供。「気軽にお申しつけ下さいネ！」と美人スタッフ吉田さん

プレイ方法等、わからないことは、何でもきいてね。待ってるヨ！

▲ジャーン、太田店長

◀「みんな元気にゲームしてる？ UFOキャッチャーなら朝一が狙いだヨ！」と小林さん

▲お花や観用植物に囲まれてプレイ。ん～、気持ちいい！

プラボ相模大野店

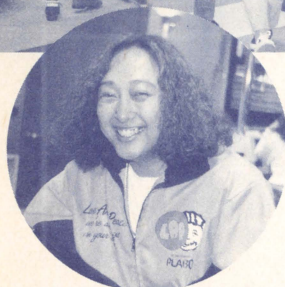
お店全体がパーティフロア！

キャロット相模大野店の並び約30メートル。プラボ相模大野店が、4月25日にオープンした。コンセプトは「ライヴ・アミューズメント」。何が「ライブ」かっていうと、なんとこのお店、入口中央にデ、デ、デ～ンとディスコにも似た大きなDJブースがある。〝えっ、DJブースってどういうこと?〟はいはい、何もみんなを混乱させようと思ってるわけじゃないんだ。ちゃんと説明いたします。

このDJブースは、ちょっと高い位置にあって店内が一望できる。しかもパーソナリティの手元にはマイクやディスクプレイヤーの他、たくさんのコントロールパネルと幾台ものカメラと連携されたモニターが設置してある。ということは……そう、『ファイナルラップ』シリーズをはじめとする通信型ゲームの実況を、まるで本物のF1中継のようにやっちゃおうというシステムなんだ。勿論、ゲーム実況の他にも、情報提供や音楽のリクエストもOK。店内のいろんなゲームのいろんな遊び方だってばっちりレクチャーしてくれる。イベントだって大いに盛り上がりそう。ここはフランクでかっこいいパーティフロア。遊びのことならなんでもおまかせ。みんなも情報から企画まで、なんでもリクエストしておくれ。

来てぇ！

〒228 神奈川県相模原市上鶴間3498-87
☎0427(66)8521
営業時間：朝10時～夜11時半
定休日なし

右端がDJブースだ！

▲「お客さんと一緒に〝楽しいこと〟を創り出したいナ」とDJチーフのMr.長谷川。何でもリクエストしちゃおう！

●Mr.長谷川はFM・FVJ「サンシャインブリーズ」(土、11時～15時)のパーソナリティだよ～ん

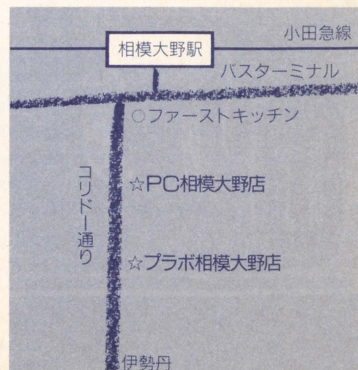
▲とっても楽しい気分をより盛りあげてくれるスタッフ

全く新しいコンセプトのお店。必ず満足してもらえると思うョ

和田店長▶

このモニターが実況の様子を映し出す

▲左端のお兄さんが、ハンドマイク片手に、スウィートランドに挑戦するカップルを実況中継

小田急線
相模大野駅
バスターミナル
○ファーストキッチン
コリドー通り
☆PC相模大野店
☆プラボ相模大野店
伊勢丹

▲オープン記念でかけつけてくれたハイレグ美人お姉さん

『NG』があるお店一覧リスト(その1)

ぼくんちの近所では、どこのお店に行けばNGがもらえるの？　この質問にお答えするのがこのリスト。誌面の都合上、今回は北海道・東北・甲信越地区を紹介するね。次号は関東地区だョ。

□北海道

店名	所在地	電話番号
ニチイ江別店	江別市幸町	011-384-2121(呼)
イトーヨーカドー月寒店	札幌市豊平区	011-853-4733
苫小牧ステーションビル	苫小牧市表町	0144-36-8603
西友清田店	札幌市豊平区	011-883-2171
長崎屋篠路店	札幌市北区	011-773-2017
市民生協大谷地店	札幌市白石区	011-857-6400
プレイタウン赤い風車	札幌市中央区	011-562-1384
ＰＣ琴似店	札幌市西区	011-621-1110
西野ナムコランド	札幌市西区	011-665-5221
澄川キャロットハウス	札幌市南区	011-813-6445
ＰＣ小樽店	小樽市花園	0134-23-9596
ＰＣ室蘭店	室蘭市中島町	0143-45-1951
プラボ帝国座店	札幌市中央区	011-242-1033
ホクホー百貨店紋別店	紋別市花園町	01582-3-7247
西條百貨店ナムコランド	名寄市	01654-3-8672
西條士別店	士別市	01652-3-2095
ＰＣ旭川店	旭川市	0166-26-1043
ショッパーズ菱光	釧路市若松町	0154-24-9731
十條ファミリーランド	釧路市鳥取	0154-53-0178
広尾ファミリーランド	広尾郡広尾町	01558-2-4776
ＰＣ函館店	函館市美原	0138-47-3368

□東北

店名	所在地	電話番号
PLID'S仙台店	仙台市青葉区	022-223-8382
松木屋	青森市新町	0177-23-3211(呼)
弘前ハイローザ	弘前市土手町	0172-33-6584
むつ松木屋	むつ市柳町	0175-22-3126(呼)
東北ニチイ黒石店	黒石市甲徳兵衛町	0172-52-5121(呼)
武田百貨店青森店	青森市新町	0177-22-2028
ＰＣ八戸店	八戸市六日町	0178-44-4645
東北ニチイ八戸店	八戸市六日町	0178-43-1551(呼)
古牧温泉	三沢市古間木山	0176-52-3424
二戸ダイエー店	二戸市福岡	0195-23-8800
水沢ダイエー店	水沢市中町	0197-23-7227
一関ショッピングデパート	一関市新大町	0191-21-5596
秋田キャロットハウス	秋田市中通	0188-32-2868
ＰＣ宮城野原店	仙台市宮城野区	022-299-2817
アビリティーズジャスコスクラム	仙台市泉区	022-373-3887(呼)
石巻ホームセンター	石巻市門脇	0225-23-1525
ニューライフジャスト	相馬市中村	02443-6-2671(呼)
東北ニチイ古川店	古川市駅前大通り	0229-22-3296
涌谷ナムコランド	宮城県遠田郡	0229-43-5425
武田百貨店弘前店	弘前市土手町	0172-34-5121(呼)
築館ナムコランド	宮城県栗原郡	0228-23-8186
長町ショッピングセンター	仙台市太白区	022-248-5446
ＰＬＡＢＯ－ＮＥＷＳ	仙台市青葉区	022-267-2624
ジャスコ山形店	山形市七日町	0236-33-2656
ダイエー酒田店	酒田市幸町	0234-26-3533
ジャスコ赤湯店	南陽市長岡	0238-40-2665
米沢セントラルボウル	米沢市中央	0238-21-2305(呼)
庄交モール	鶴岡市錦町	0235-24-7327
マリーン５ナムコランド	酒田市中町	0234-26-0029
うすい百貨店	郡山市中町	0249-32-0001(呼)
ＰＬＡＢＯ郡山店	郡山市香久池	0249-24-0051

□甲信越

店名	所在地	電話番号
ＰＣカミーノ古町	新潟市古町通	025-223-0863
アイリー柏崎	柏崎市東長浜町	0257-22-1668
ＰＣ長岡店	長岡市大手通	0258-36-7161
ジャスコ三条店	三条市西裏館	0256-35-6227
コメリショッピングセンター	三条市下須頃歩切	0256-35-3939
パルムナムコランド	三条市神明町	0256-35-2101
ザ・プライス長岡店	長岡市大手通	0258-33-7632
ジャスコ長岡店	長岡市小沢町	0258-27-5961
ＰＣ松本店	松本市中央	0263-35-6744
PLABO南松本店	松本市宮田	0263-26-9739
カタクラモール店	松本市中央	0263-35-5906
PLID'S長野店	長野市高田	0262-21-6313
西沢双葉店	伊那市上河原	0265-76-1212
西友飯田店	飯田市中央通	0265-24-5111
ジャスコ大町店	長野県大町市	0261-22-8029
ジャスコ三郷店	長野県南安曇郡	0263-77-6582
ジャスコ諏訪店	長野県諏訪郡	0266-28-6242
カネジョウ	岡谷市中央町	0266-23-5533
村山駅前ショッピングセンター	長野県須坂市	0262-46-2347
ほていや海野町店	上田市中央	0268-24-8637
岡島甲府店	甲府市丸の内	0552-31-0626
PLABO上田店	上田市秋和	0268-26-3191
PLID'S上田店	上田市国分	0268-23-1414
朝日町キャロットハウス	甲府市朝日町	0552-51-0348
ＰＣ甲府中央店	甲府市中央	0552-32-2429
岡島茅野店	茅野市ちの	0266-72-5973
オギノリバーサイド店	中巨摩郡田富町	0552-73-8977
オギノ朝日店	甲府市朝日町	0552-52-1035
オギノ伊勢店	甲府市幸町	0552-37-3111
ライフボックス竜王店	中巨摩郡竜王町	0552-76-5280

ナムコの技術(ハイテク)がぎっしり詰まった教養講座

※OS(オーエス):Operating System(オペレーティング・システム)の略。コンピュータのハードウェアを制御する働きをする基本的なプログラムのことで、ユーザーとパソコンとの間に立って、基本的な処理を代行する必要最低限のソフト。その意から、読者とナムコゲームをつなげる、ハードウェア基礎講座のタイトルとしました。

いや〜、久々のOSじゃのう。お待たせしてすまんかった。今回はわしが特別講師として……おっとっと、NG読者諸君とは初対面じゃったな。では改めて自己紹介からいこうか。

わしの名前は、ポッツ博士。何を隠そう、ワンダーエッグの人気アトラクション『ファントマーズ』の発明者じゃよ。えっへん。この記念すべき初講義は、ビリビリ光線を発射し、肉眼では見えないはずのバジルやファントムたちを、不思議な感覚で楽しませてくれる「ファントムスコープ」の仕組みについてじゃ。

虚像と実像を重ね合わせる

プレイヤーが操るファントムスコープを使うと、なぜかファントムやバジルたちの映像が現れ、正面のジオラマと同調して動いているように見える。これらの映像は、ファントムスコープ内のモニターが映し出しているにもかかわらず、実際には手もとのファントムスコープより、もっと向こう側にあるように感じるんじゃ。これは『スターブレード』の無限遠投影システムと共通の技術。そして更に、ビデオ画面の映像(虚像)を遠くにあるジオラマ(実像)と重ね合っているように見せる技術は、本物のジェット戦闘機のヘッドアップディスプレイ(電子情報投影装置)と基本構造は全く同じなんじゃ。

図1で、この仕組みが分かるぞい。まず、スコープの中にあるモニターがバジルたちを映し出す。今度はその映像をフレネルレンズ(平面レンズ)がとらえ、拡大しながら焦点を遠くに合わせる。これで映像が遠くにあるように見えるんじゃ。そしてこれをハーフミラーで実像(ここではジオラマのこと)と合成するんじゃよ。これで、まさにキャラクターたちがそこにいるとしか思えない映像を作りだすことができるんじゃ。

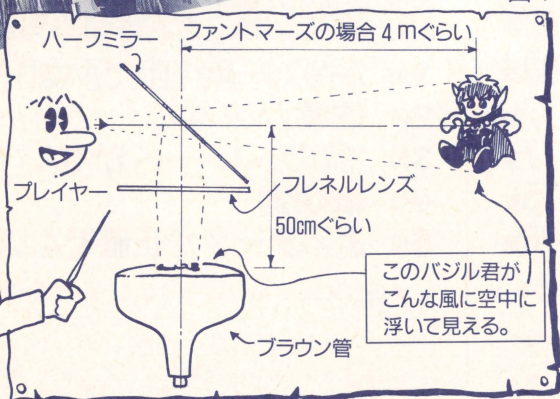
スコープの向きをセンサーで検出

このゲームは、スコープをあっちこっちの角度に向けて、次々と出現する敵キャラをやっつけるわけじゃが、これは一度やるとヤミつき。みんな無我夢中でスコープを動かしとる。我ながらよくできたシステムを発明したもんじゃのう。そう、これはスコープの向きを検出するセンサーのお陰じゃ。図2を見てほしい。センサー角度から計算し、その角度へ表示すべき画像を生成、ブラウン管に映し出す。だから右へ向けても左へ向けても、その角度に応じた絵が浮かび上がる。こうすることで、視野角はそのままに表示範囲が断然拡大。プレイヤーはジオラマ分の視野角が楽しめるんじゃ。勿論、視野角は360度にすることも可能じゃよ。

どうじゃ〝不思議なファントムスコープ〟の仕組みが分かったかの? OSでは諸君の質問を大募集中じゃ。スポンチョ教授も待っておるぞ。じゃあな、本日はこれにて講義終了!

お〜、やっとるな。プレイヤーが操っているのがファントムスコープじゃ

図1

ハーフミラー
ファントマーズの場合4mぐらい
プレイヤー
フレネルレンズ
50cmぐらい
このバジル君がこんな風に空中に浮いて見える。
ブラウン管

凸レンズを焦点距離内で使うと映像は大きくなりながら遠くに見えるんじゃ

視野角
空間表示範囲
上下センサー
左右センサー
約4m
左右は360°だって可能なんじゃ! すごいじゃろ〜っえっへん!!

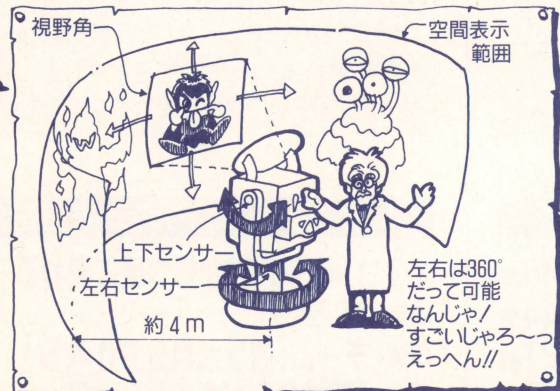



図2

要するに見たい方向に向けると、その部分の絵が映るというわけじゃよ

特許出願中

ファミスタ'92 アンケート集計結果発表!!

MITS KISSY

やあ、みんなファミスタしてる？ 今回は、ぼくらがファミスタ開発チームを代表して、集計結果を発表するね。それにしても、本当にたくさんのハガキをありがとう。中には、ハガキじゃ書ききれなくて、何ページ分もワープロを打って封書で送ってくれた人もいっぱいいた。ん～ありがたいっ！ 全部で3、205通のお便り。さあ、どんな結果が出たかな？

前号で中間報告した『ファミスタ'92』のアンケート。パッケージに入っていた黄色いハガキ、ホントいろんな意見がギッシリ書かれて戻ってきたぞ！ 開発担当のKISSY & MITSがいよいよ集計結果を発表するョ

（以下全てに複数回答あり）

面白かったところBEST5

順位	項目	票数
1位	オールスターゲーム	1103票
2位	連合チーム	717票
3位	打撃練習	617票
4位	守備練習	515票
5位	V，Dyチーム	286票

■感想コメント

㋯新仕様が受け入れられたかなって感じかな。オールスターは予想通り。凝って創ったからね。

㋖ビジュアル的にハデなものが上位にきてるね。6位もジャンピングスローだったし。ただ、MVPは一生懸命やったんだけど評価が低かったなァ（笑）。

つまらなかったところWORST5

順位	項目	票数
1位	オールスター選手を自分で選べない	158票
2位	球場が少ない	140票
3位	'91のトレードがない	139票
4位	紙吹雪	138票
5位	選手データが正確でない	125票

■感想コメント

㋖オールスターの選択は出るんじゃないかと……。選手データは、昨シーズンの結果じゃなくて能力。そこが味つけの部分なんだけどナ。

㋯紙吹雪は賛否両論。〝面白かった～〟の8位でもある。しかも、みんな表現がバラバラ。葉っぱとか桜吹雪、雪、木の葉、極めつけは「あのゴミは何ですか」って……（笑）。あとは紙吹雪で球が見ずらかったという意見があった。

好きな選手BEST5

順位	選手	票数
1位	ばあす（Dy）	298票
2位	ぴの（N）	244票
3位	おも（Bu）	221票
4位	あきかわ（L）	193票
5位	おみあい（D）	182票

■感想コメント

㋖これは実際のひいきチームからきているんだと思う。あとは使える選手。きよすくよりもあきかわの方が上位というのも面白いね。

㋯それにしてもNチームのぴのはスゴイなぁ。中学生の支持が多かった。Gチームはほぼ全員に票が入ってるけど、とびぬけた選手がいなかった。僕個人は、はりが好きだな。

㋖僕はらんぼうかな？

入れて欲しいアイデアBEST5

順位	項目	票数
1位	打率、HR数が打つ度に変わる	422票
2位	乱闘！	397票
3位	チーム、選手が自分で作れる	380票
4位	130試合のペナントレース	340票
5位	トレード	262票

■感想コメント

㋖いや～、きたきた。山のようなアイデアの数々。たとえ、たった一人からの提案でも、ちゃ～んと「アイデアノート」に書きこんだよ。このノートは座右の銘だね。

㋯うん。でも乱闘が堂々2位というのもスゴイ。しかも圧倒的に高校生の票っていうのも興味津々。他は、三国志にして戦闘時に野球するとか、チャンス時に打者がこっちを向いてヤル気をみせるとか（笑）。とにかくいっぱい来た！

ワンポイントお答えコーナー

㊖:みんなのアンケートを見ているとベスト5には入らないけど、唸っちゃったり笑っちゃったりするお便りも多いんだ。このコーナーではそんなお便りのなかでぜひ答えたいものを紹介しちゃおう!

DH制はやらないの?

㊖:これはぜひやってみたいんだ。でもファミスタシリーズは両リーグ好きなチーム同士で試合をしてもらえるようになっているから、ルールの統一をどうするかで考えちゃうんだよね。単純にDH制の有る無しを選べるようにしても、DH制を無しにした時に、DHの4番バッターが突然いなくなったらバランスが悪くなるしね……。でもDH制導入は世の中の流れとしてあるわけだから考えてみたいね。

チームエディットをしたいなあ

㊂:これはバックアップメモリーを使うかどうかということなんだよ。せっかく自分だけのチームを作っても電気を切ったらそれっきり、ということではみんなもやりたくないだろうしね。

㊖:安くて手軽で毎年出る、がファミスタシリーズの基本コンセプトだから安易にバックアップをつけて高くなったり、エディットがやたら面倒だったりするファミスタは開発者としては出したくないんだ。

㊂:'88年度版ではナムコスターズが消えて自分のチームが作れるという機能があったんだけれど、これもその場限りなんだよね。

㊖:バックアップメモリーが安くなるまで待つか……。もともとはファミスタはチームの完全エディットができるってのを考えていたんだけれどね。

WATCHモードは要らないんじゃない?

㊖:最初はWATCHモードって評判良かったんだけれどね。

㊂:このモードを入れるくらいなら、ほかのことにメモリーを使ってほしいという声もあるんだけれど、そんなにメモリーは喰ってないんだよ。

㊖:みんなファミスタの操作に慣れたから黙って見てることが無くなっちゃったのかも。WATCHはあくまでもオマケだからね。みんなそろそろ違ったおまけが欲しくなったってことじゃないかな。

リアルなキャラでファミスタがやりたい!

㊖:今のコケシみたいなキャラがいいんだ、という意見も多いんだけれども、どうなのかなあ。実はアメリカ版のファミスタでリアルなキャラを使ってから、どうも今のキャラに違和感を感じるようになっちゃったんだよな。

㊂:リアルなキャラにすると今まで見えなかった気になる点が出てきちゃうんだよね。投げたボールが手のひらから出てくるように見えないとか……。

㊖:そう見えるように描き直せばいいじゃない(笑)。でもそうすると動きのほうがカクカクになっちゃうとか、色々あるからね。まあファミコンではあれがベストだろうな。ただスーパーファミコンではキャラを描き直すことも考えられるね。

㊖:あと他に言いたいことってある?

㊂:賛否両論だった紙吹雪だけれど、これを入れたのには大きな理由があるんだ。プロって、え~その、実力だけではない訳でしょ。

㊖:微妙な表現(笑)。

㊂:で、人気はあるけど実力のないキャラをいかに使ってもらうかを考えた結果が、紙吹雪だったんだ。う~ん、分かりにくかったのかな?

㊖:僕のほうはねえ、ファンのみんなには実際の野球もやって欲しいってことかな。「僕は6年間野球をやってます」みたいな人からのお便りって案外無いから、そういう人の意見を聞いてみたいな。

まとめ

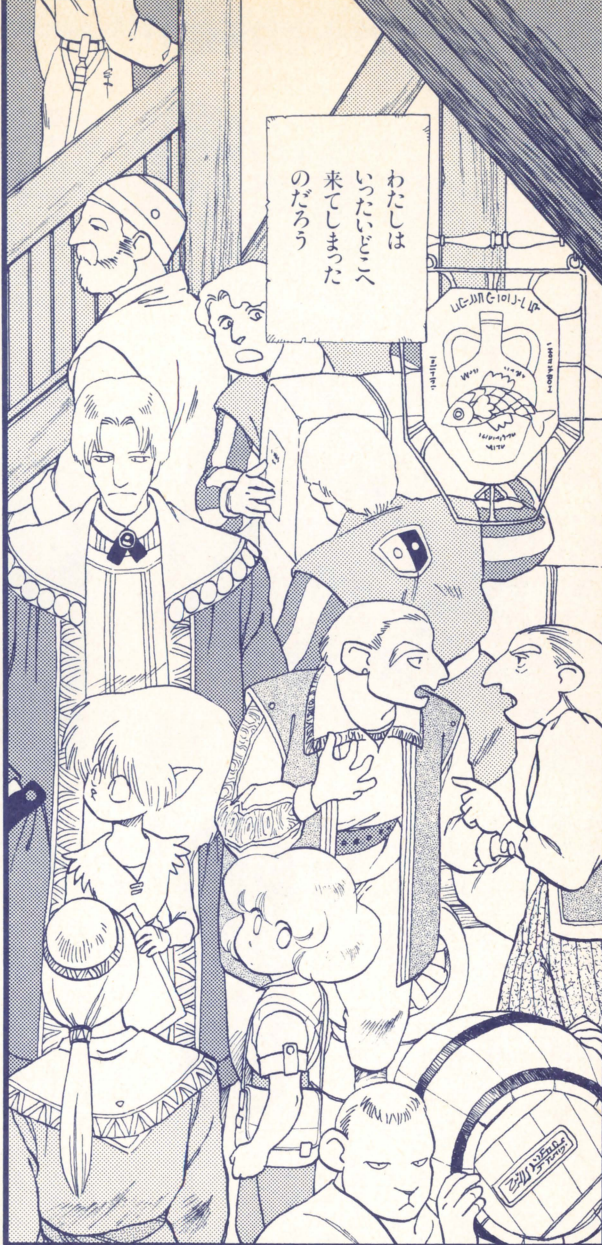
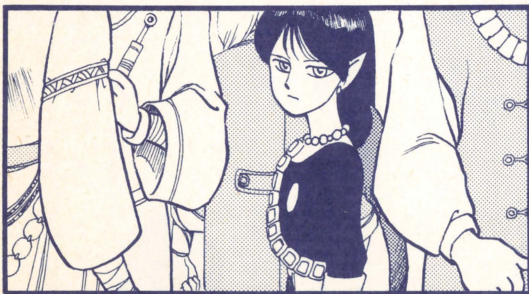
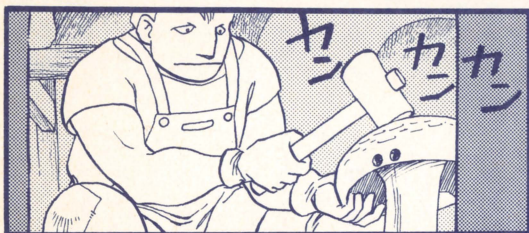
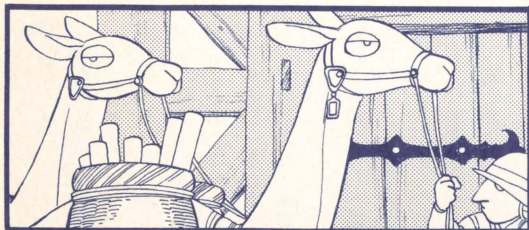
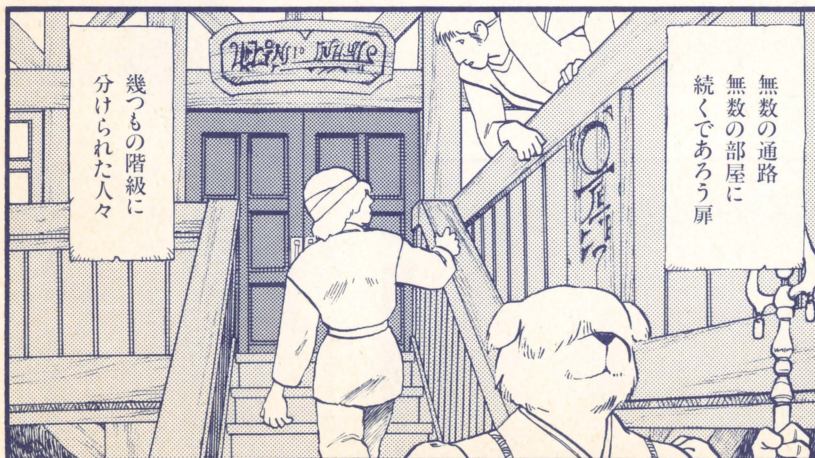
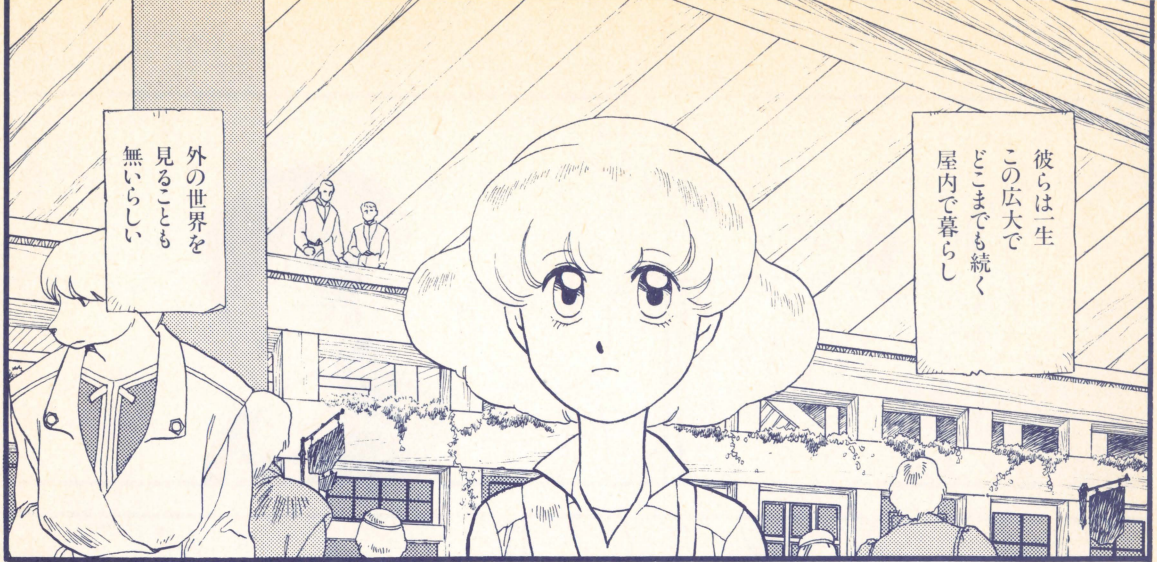
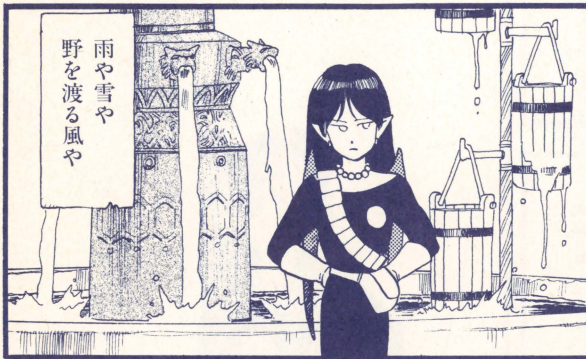
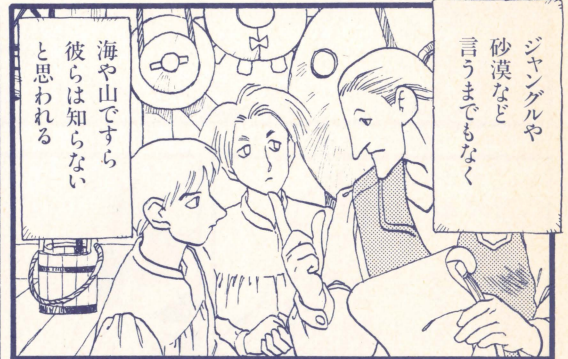
㊂:いやぁ、3,205通ものお便りどうもありがとう。目を通すのは大変だったけれどうれしかったよ。

㊖:なによりも励まされるよね。これだけの人が自分の作ったゲームで遊んでくれてるってことだからね。開発の人間は、みんなのお便りは一つ残らず読ませてもらってるし、必ず次のファミスタの参考にしているから、またどしどしお便りを下さい!

㊂:それでは最後に一言。まずは僕から。ファミスタはいつでも広場とバットとボールを用意しているから、みんな自由に遊んでほしいな。

㊖:将来、ファミスタがきっかけでプロ野球選手になった人が出てきたらうれしいなあ。究極だよね。

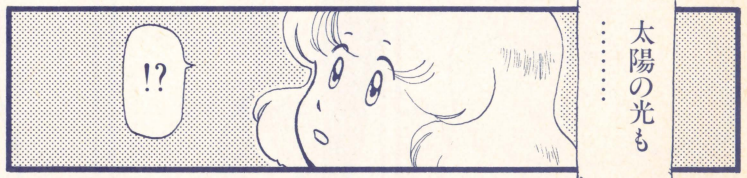
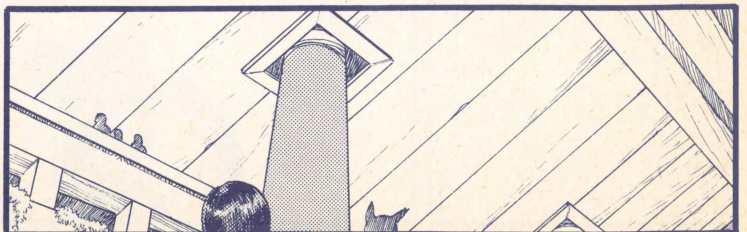
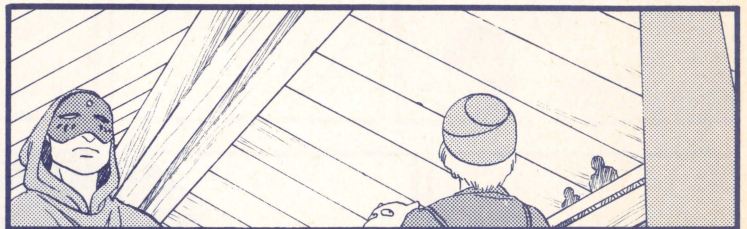
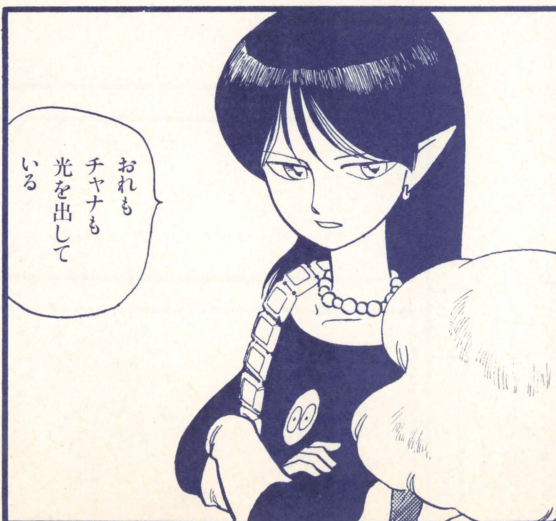
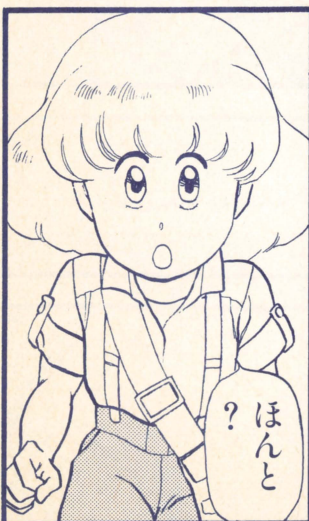
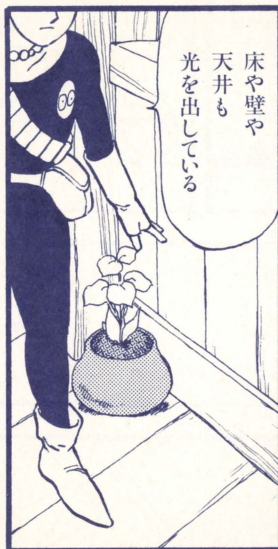
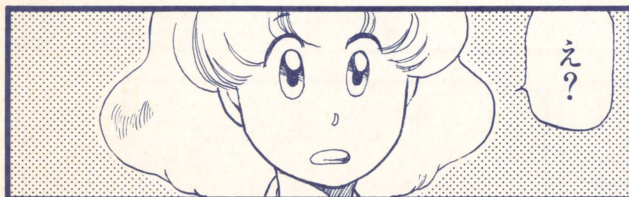
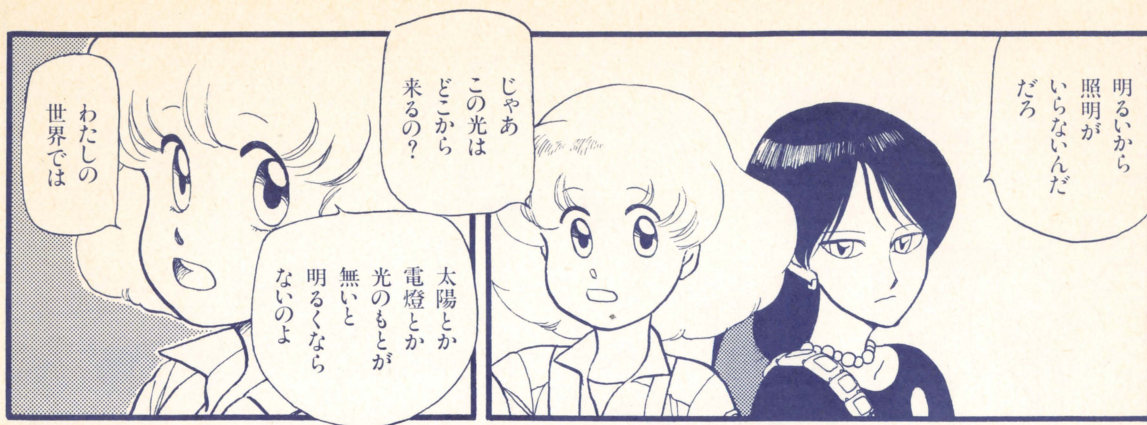
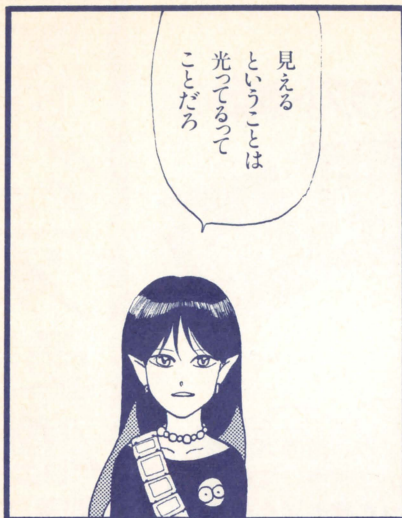
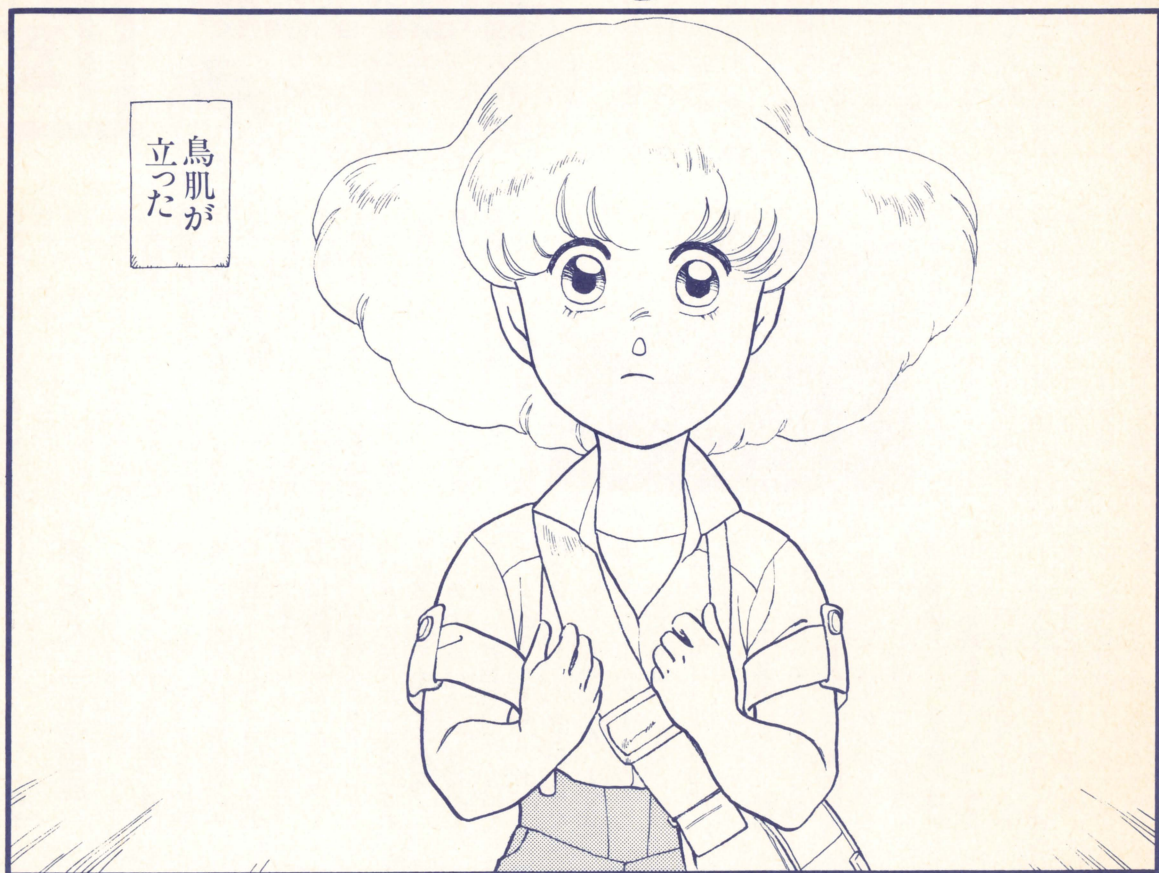
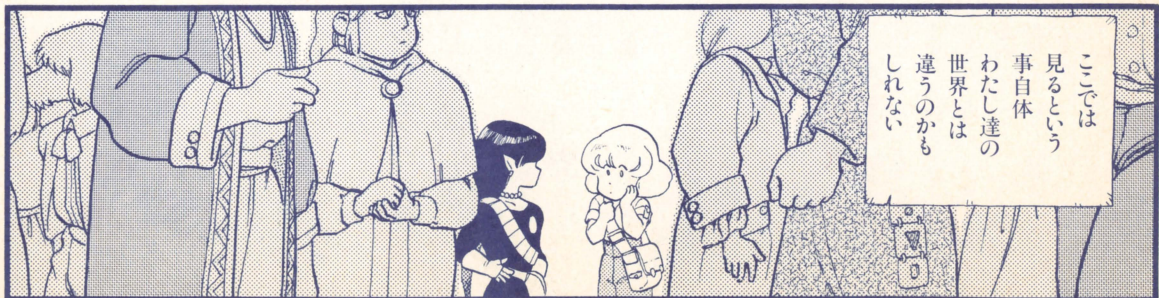
ACT.18

迷廊館(めいろうやかた)のチャナ

ふじ ひろし

彼らは一生
この広大で
どこまでも続く
屋内で暮らし
外の世界を
見ることも
無いらしい

ジャングルや
砂漠など
言うまでもなく
海や山ですら
彼らは知らない
と思われる

雨や雪や
野を渡る風や

太陽の光も
………
!?

?

ここ
こんなに
明るいのに
照明が
ひとつも
ないわ

光は空気の中にある
この辺は活気があるから特に明るい

鳥肌が立った

to be continued.

元気新聞

おたよりイラスト満載の 雑貨屋

今月からちょっと誌面の構成が変わったのを気づいてくれたかな。ぐっと読み易くなり、ますます楽しいNGの、元気新聞「雑貨屋」は、盛りだくさんのおたよりでいっぱいだ。さあ寄っといで！

楽しかったワンダーエッグ

私は4月に友だちといっしょに「ナムコ・ワンダーエッグ」に行ってきました。

アトラクションはどれも楽しそうなものばかりで、思わず目移り。最初に行ったのは『ドルアーガの塔』。根っからのドルアーガファンの私は、ライドに乗り込むまでわくわくしていました。いざゲームが始まると、私は大騒ぎ。「ちょっと〜！　当たってるの?」なんてね。縁日の射的すらやったことのない私にはちょっと難しかったです。結局カイを助けることはできなかったけど、本当にギルになったみたいで楽しかったです。

『マジカルイリュージョン』は本当に幻想的だったし、『ホテルゴースト』は怖かったです。絶叫した後の『メビウスクリーク』は一休みってかんじでいい気分。たまにはのどかな雰囲気もいいものです。

私たちは、あの『ギャラクシアン³』も体験しました。90分待ちだったけど、それだけ待つ価値は……ありました！　入ったとたん雰囲気にグイグイ引き込まれてしまい、始まるまで緊張してしまうほど。画面もきれいだったし、揺れもすごかったです。「ぎゃ〜、揺れるよ〜！」とか、「うひゃぁ〜、やだよ〜もう〜」とか、私は今まで以上に大騒ぎ。エンディングを見た時は思わず拍手しました。これは何時間待ってもやるべきですよ！　初めてのワンダーエッグ体験は、とっても楽しかったです。社会人の私は意識しなくても気分が子供になってしまいました。いつかまた行きたいな、と思います。

P.S.『ラペロプター』の記念写真、私の顔は情けなかった。

●静岡県　まる子

▲ワンダーエッグ入口

『ラペロプター』の裏技は、カメラ位置をしっかりチェックすることさ。ステキな記念写真になるか、みんなに笑いを提供するかは、心がけしだいだよ。

ワンダーエッグは渋谷から約15分と、とても便利な場所にあるので、気軽にまた来てくださいね〜。　のそ

楽しめたプラボ帝国座

先日「プラボ帝国座」がオープンしたと聞き、受験生の身でありながら行ってきました。明るく少し大人っぽい雰囲気の中に最新ゲームがたくさん。迷わず『スターブレード』へ直行。すでに経験ずみだったので、1面(?)は無傷でクリア。しかし小惑星群の中でボコボコにされて戦艦地帯であえなく轟沈。

次の『ソルバルウ』は初めての挑戦。いざ始めると、「うお〜、スクロールするぅ、あ、ブラスターが、シールドがもうな……弾が…ちゅど〜ん」。2分ももたずにゲームオーバー。

ふと目をやると、なんと『バーチャリティー1000SD』がある！

しかし小心者のぼくは、結局やらずに帰ってきたのでした。それにしてもポリゴン画面の美しさといい、バーチャルリアリティーをいち早くゲーム業界に導く業績といい、全く驚くばかりです。受験が終わったら、今度こそ『バーチャリティー』をやりに行くぞ！　ところでぼくのデカイ頭でも、あのヘルメットはかぶれるのかな？　う〜ん、不安。（ちなみに野球帽は0サイズです）

●北海道　ETO

プラザ帝国座の『バーチャリティー』は、春にはもう移動していたはず。もしかするとETOくんはプレイできなかったかもね。残念！　その時勇気を出してプレイすればよかったのにね。でもプラザ帝国座自体はいつでもきみに楽しい遊びの世界を体験させてくれると思うよ。　のそ

ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレスVOL.6、聞いたよ

やっぱ、サウンド・エクスプレスはいいよ！　このVOL・6の最後がとってもGOOD。シナリオバージョンなんだけど、お笑い編と言われるだけあって、と〜っても楽しめました。本当におもしろい。CDの最初の『スターブレード』も、英語でペラペラ話して始めるとこなんて、ゲーセンでがんばった日々が再び目に浮かびました。

●三重県　武井健太郎

CD聞いてくれてありがとうございます。あのシナリオは皆さんが楽しんで聞いてくれるか、「ふざけてるなぁ」って怒っちゃうか、とっても心配してたんですよ。気に入ってもらえて本当にうれしいです。

めがてん

〈おまけ〉ちなみにあまりにも頭が大きいと、『バーチャリティー』のヘルメットは入らないこともあるよ。

なぞなぞに挑戦

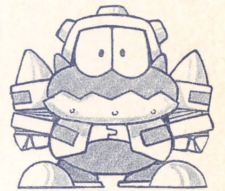
のそさん、こんにちは。最近のなぞなぞブームには目をみはるものがありますね。鶴間さんの本も難しかったけど、とても面白いし、何より感心してしまいました。今回、自分なりに〈あるないシリーズ〉のナムコ版を作ってみましたのでやってみてください。

パックランドはあうけど
ワンダーエッグはあわない
ギャプラスはあうけど
ギャラガはあわない
源平討魔伝はあうけど
妖怪道中記はあわない、では
ことわざ予備校は？

●東京都　花見丸

あう、あわないというがキーワードだね。のそは3日も悩み続けちゃったけど、みんなはどうかな？　カンのいい子なら案外すぐわかるかもね。花見くん、これからも次々におもしろいクイズ考えてね。（答はP24）

のそ

おもしろかったよ、『コズモギャング・ザ・ビデオ』

ナムコの皆さんはじめまして。今までぼくは、ナムコにNGがあったなんて知りませんでした。さっそくゲームの感想を書いてみようと思います。

『コズモギャング・ザ・ビデオ』、このゲームはナムコのなかで一番おもしろいと思う。37面中27面まで行けました。24面からはすごかったな～。やってみるとギャラガよりやさしい。2人同時プレイ、おたすけアイテム、コンティニューまであるのはうれしい。アーマードコズモがレーザーを打つ前に、かけ声をかけてくれるところは親切です。一番燃えるのはチャレンジングステージ。えーい、とられてなるか、あ、取られた！　返せ、危かった。あ、また取られた。早くタイム切れを願いつつ、その結果はいかに？　泣くか笑うか、30万点で涙をのむか、100万点でガッツポーズか、うー、これは燃えるぜ。今年のBESTゲーム賞はナムコの『コズモギャング・ザ・ビデオ』がNo.1だ！　それでは皆さん、さようなら。

●東京都　小島　栄作

よっ、コズモをそこまで推してくれるたあ、泣かせるねえ、男だねえ。アーマードの親切設計を指摘するあたり、男を感じるよ、うん。「ナムコの中で1番…」ってのはこりゃあ言い過ぎだと思うけど、その気持ちは俺のハートに深く刻みこまれたぜ！　サンキューソーマッチってか！

企画者　こうじ

今、コズモに夢中

今『コズモギャング・ザ・ビデオ』にハマりにハマっています。こういうギャラガ系のゲームは苦手なんですが、便利なアイテム（邪道?）があったおかげで、なんとかなるゲームでした。なんといってもこのゲームは雰囲気がいいよね。ほのぼのしてて、やっていて楽しくなる。これぞまさにナムコゲームの原点に戻ったゲームだ！　7650点やスペシャルフラッグ、それにサイドアタックも実にナムコらしい感じ。特に良かった点は、2Pプレイの時、残機が共通である点だ。これはずっと前から私が待ち望んでいたことで、1人が早く終わってしまっても、指を食わえて長く待っていることもないしね。あと、細かいところではスコア表示がとてもいい。1Pと協力プレイのネームは別だし、面数表示はもちろん、投入コイン数も表示されるのはとてもうれしい。

でも悪いところも、もちろんある。2Pプレイの時に出る「チェンジ」というアイテムを取り終えた時、目の前にある弾をよけきれないところだ。そんなんだったら、前衛後衛をチャレンジングステージの後にルーレットで決めるとかして、ゲーム中には変わらないっていう方

◀埼玉県　フカ
ありがとう。音楽スタッフ一同

◀東京都　PASS
持ってない号はバックナンバー申込みするといいよ。チャナもよろしくね。のぞ

がよかったと思う。どうでしょうか。●神戸市　ナムコロガシ

く〜っ、うれしいねえ、うん。俺が精根こめて考えた細かい配慮の数々をバッチリコンとわかってくれてるじゃあないの。お前いい奴だろう？　そうさな、チエンジに関してはお茶目な悪戯アイテムと考えてくれや、なあ。　企画者　こうじ

小説「ドルアーガの塔」に感動

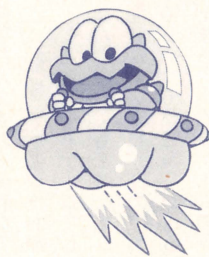
小説「ドルアーガの塔」を読みました。なかなかの内容で、ドルアーガの塔を知らない人でも、やった人ならさらに読みごたえがある本です。この小説を読んでいくうちに、僕は6〜7年前の〝あの日〟の気持ちに入り込んでいきました。この小説の各階ごとに分けられた構成や、一人一人、志半ばにして倒れた仲間たちを見ていくうちに、ものすごく懐しい気持ちになりました。なかでもゲーム中では交差して倒すだけのナイトや神出鬼没のマジシャンの呪文などがリアルに迫ってくるのを読むと、手に汗握るものがあり、時がたつのを忘れさせてくれました。

そして印象的だったのは、竜とギルたちとのかかわりあいの部分でした。神からの支配を逃れるため、ギルたちを利用するかのように同胞を救うといった感じが、プレイ中に見ることのできなかった何かを見たような気がしました。最後になりましたが、僕が書いたのはほんの一部です。やはり本当の感動を得るためには読んでみてください！　少なくともドルアーガの塔へ踏みこんだことのある人なら……。●福岡県　橋口修

8年前に登場したゲーム『ドルアーガの塔』の世界が、こんなふうに広く展開し、今もこうして愛されているっていうのはうれしいな。のそもさっそく、本読んでみよう。　のそ

【FROM開発部】

コズモギャング・ザ・ビデオ開発日記

……by こうじ

プロジェクト「コズモギャラクシアン」スタート

ある日、僕は上司から一枚の提案書を渡された。イラストを見ると宇宙空間に『コズモギャングズ』のボスコズモが一匹だけ描かれている。横には「ギャラクシアン、ギャラガ型の軍団もの」という添え書き。そのゲームの仮タイトルは「コズモギャラクシアン」だ。

開発部恒例のアイデア募集に集まった提案書の一つであるこの作品に、製品化の話が持ち上がった。企画担当者として白羽の矢に立ったのが、当時、まだ新人で何の実績もなかった僕だった。

「まず企画書をあげろ。期限は○月×日までだ」

上司より命令が下る。企画書というのは、提案書をより具体的にし、そのゲームの一連の流れや面白さのポイントを明確にしたものだ。

何度か書き直しの末、GOサインが出た。プロジェクト発足だ。

グラフィックにはドラスピ・シリーズでおなじみのTATSUYA氏が、プログラマーには『ドラゴンセイバー』を終えたばかりのシオヒガラー氏が抜擢された。

こうしてコズモとの長い闘いの日々が始まった――。

コズモのドットサイズ決定

『コズモギャングズ』のキャラを使った『ギャラクシアン』というアイデアだけを聞いた段階で、キミならどんな問題点を提起できるだろうか？

――ビジュアルだ。

ギャラ・シリーズの敵キャラはきわめて小さい。それこそザコキャラは12ドットぐらいで描かれている。そのサイズによって、あの繊細なゲーム性が確保されているのだ。

だが、コズモのキャラクター性をこのサイズで再現できるだろうか？　ビジュアルのTATSUYA氏にトライしてもらった。

やはり無理がある……。静止画ならまだしも、様々な動きの中でコズモのかわいらしさを表現するのは16ドット以内では不可能だ。

机のわきにぶら下がっている、ちょっと不格好なぬいぐるみのコズモが、うらめしそうにこっちをにらんでいる……ような気がした。

「よし、大きくしてみよう」

コズモの身長が20ドットを越

〈P26の答〉Q1・②/Q2・②/Q3・③/Q4・②/Q5・①/Q6・③/Q7・②/Q8・③/Q9・①/Q10・③

えた。このサイズならキャラクター性を保持できる。問題は繊細なゲーム性を保てるか、だ。

結果、なんとか保つことができた。敵に弾が命中しやすい分ラクに遊べるので爽快感を強調できたと思う。

プレイヤーのみなさんは、どう感じただろうか?

試行錯誤の日々

秋のAM（アミューズメント・マシン）ショーがやってくる。コズモの出展が決定した。だが、まだ外部の人々に見せられるほどの域には達していない。

ギャラ・シリーズのような緻密さがポイントのゲームは、最後の調整がものをいう。だから、開発途中の問題点の多くは、さほど気にするものではないと思ってはいたが、なにしろ間もなくAMショーなのである。

開発途中の参考出展と銘打って、「だから面白くありません」と言っても、見にくる人間にはまず通用しない。

プログラムのシオヒガラー氏は、「こんな状態で出展していいのだろうか……」

と不安に感じながらも急ピッチで開発を進めている。

僕も落ち着いて考え直す。

「データだ。必要な仕様がまだ揃っていないこともあるが、敵の出現データにも問題がある」

敵の出現パターン、弾の量、特攻速度、そしてアイテムの出現確率などの調整は、すべて企画者の仕事だ。

始めからこのゲームでは、全ステージに渡って異なる出現パターンを組み込むつもりだった。そろそろ最終形が見えてこなければいけない。

キーボードとの格闘が続く。敵の飛行データは試行錯誤の連続である。紙の上でいけると思っても、画面上に出してみると使い物にならなかった、などはザラだ。

AMショーの数日前になって、かなりまともになってきた。援軍（軍団が整列した後、更に出現してくる敵）を効果的に絡めると、グッと良くなることが、この頃になって（ようやく）わかった。

「これでなんとか、とりあえず人様にお見せできるものになったか……」

とひと安心し、10月、いよいよAMショーに臨む。

だが、実際にショーで人々がプレイする姿を見ると、ゲームの出来がまだまだであることを痛感する。納得できない状態で人前に出すことの、いかにつらいことか。

「ふっ、勝負はこれからよ……」

新たな闘志が湧き立つ。

音声のレコーディング

サウンド担当のすとろんぐよしえさんからカセットテープと一枚の紙を渡される。この中からドンコズモ（最終ボス）の声優さんを選んでほしいという。

紙には某声優プロダクションの所属メンバーリストが書かれている。テープはその紹介用デモテープだ。

リストを見ながらテープを聞く。声優さんが次々とレパートリーを披露していく。アニメのセリフ調であったり、テレビCMのナレーション風であったりといろいろだ。

中には「キャプテン翼」の翼役の人とか、「機動戦士Zガンダム」のカミーユ役といった人の声も聞こえてくる。

テープも終盤にさしかかってきたあたりで、間の抜けたひょうきんな声が耳に飛び込んできた。

「これだ！」

とくに有名な人ではなかった。なんでも俳優と兼業している人だそうで、声優としての実績はまだほとんどないらしい。

だが、ドンコズモにピッタリだ。この人に決めた。

そしてレコーディングの当日。未来研（横浜にあるナムコの開発ビル）のスタジオに声優さんが到着した。思っていたより若く好青年といった感じの人だ。こちら側は、サウンドのよしえさんと僕が立ち会う。

こちらの指示した台本に従って声優さんがしゃべる。

「フォーッフォッフォッ、よくぞここまで来たな。目にもの見せてくれるわ！」

感情を込めて実にうまく語ってくれる。こんな場に立ち会うのは初めての経験なので、最初はその熱い口調に面食らったが、次第に心が揺り動かされていく。心が叫ぶ。

「……すばらしい！ これがプロの仕事か！ 俺はこの声に恥ずかしくないゲームを作っているのか?! どうだ、こうじょ！」

新たな闘志が湧き立つ。

レコーディングは1時間弱で滞りなく済み、声優さんは爽やかな風を残して去っていった。

闘い済んで

――終わった。

3月3日のひなまつりの日をもって、「コズモギャラクシアン」プロジェクトは完全に終了した。

いい仕事ができたと思う。終わってみるとやはり感慨深い。

ゲームの正式名称は『コズモギャング・ザ・ビデオ』に決定した。3月の下旬にはゲームセンターに登場するとのこと。期待と不安の入り交じった妙な気分だ。

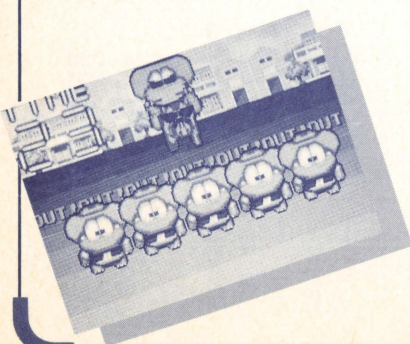
お世話になった方々の顔が走馬燈のように頭に浮かぶ。

ビデオ開発部の人々はもちろんのこと、エレメカ部署の元祖『コズモギャングズ』製作チームの方々にも、ひとかたならぬご協力をいただいた。心からありがたいと思う。

今日は打ち上げの宴会だ。

「ん〜、ビールが美味い。プッハ〜ッ」

泡の消えかけたグラスの底に、アカンベーをしているコズモの顔が見えた……。

〈P21の答〉あう〈解説〉くちびるの上下があうかあわないかがポイント。バックランドはバ、ギャプラスはプ、源平討魔伝は平と魔があう。

笑撃の ことわざ予備校

今回からプレゼントも衣替え。気分一新でまた作品を待ってるよ。さて今月は、生徒3人で仲良くスタートだい。

〈講師ウニ〉

偏差値	プレゼント
49以下	キャラ・バッチ
50〜65	ペンセット
66以上	NGテレカ
5・7・5コーナー	
全員	ナムコ文具セット

作品1 田舎のゲーマー 体感を知らず

意味●「井の中の蛙(かわず) 大海を知らず」より。田舎のゲーセンには体感ゲームはない。よって田舎のゲーマーは体感ゲームなるものの類を全然知らない。

〈山梨県 すぱあくる〉

でも田舎の人は、スキーや海水浴や、山歩きができたりと、ゲームよりもっとダイナミックな自然が体感できるんだからうらやましいよね。ゲームセンターなんて小さい小さい、かっはっはっ〜! さて、すぱあくるくんの作品のレベルはなかなか高いので67いっちゃおう。

作品2 打ったファウルはでかい

意味●「のがした魚は大きい」より。ファミスタでのファウルを打った時は大きいのに、かんじんのホームランが出ないこと。(特にピッチャー)

〈石川県 ゆうゆきはじめ〉

ふんふん、言えるにゃあ。世の中こういうことってよくあるよね。今年受験生のみんな、本番ではうっかりミスなんかで大きい魚をのがさないよう気をつけるんだよ〜。はじめくんは偏差値59。またがんばってね!

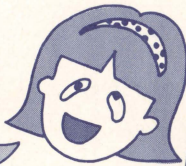
5・7・5コーナー

一応は 撃っているのに 当たらない
願わくは ああもう一度 月刊化

〈石川県 水谷淳志〉

当たり判定がわかりにくいゲームってのもあるからね。月刊化は……ムムムだね。でも気持ちはうれしいな。

オタンコナスのコーナー!!

今月も楽しいナスが届いたわっ。油で揚げるか、いためるか? 料理はS子におまかせよっ!

鮮魚いません?

●発見者 ネオブルーA

S子さん、今回はすごいネタを見つけました。ぜひナスのいため物にしてください。ズバリ「鮮魚今仙」で、本当に「せんぎょいません」と読むそうです。友だちの間では経営不振だというウワサも流れています。なかなかオタンコでしょう? (またTELのTが傾いているところがチャームポイントです)

これはナスとの相性ピッタリの魚屋さんね。本当に経営不振だとしたら、この名前のせいで鮮魚が入荷できないからかもしれないわ。今度は「今須」に改名するようすすめてみましょう。

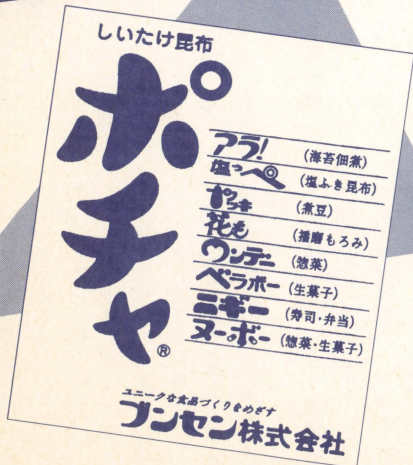
ベラボーが生菓子に?

●発見者 啓の介一世佐エ門

S子さん、こんにちは。見つけちゃいましたよ、オタンコな物。右の図の上から6番目を見てくださいな。『ベラボー』だってさ。しかも生菓子。どんな味がするんでしょうね〜。食べてみたいっスね〜。

う〜ん、このブンセンさんってすばらしいセンスをしているわ!「アラ!」「塩っぺ」「ニギー」。この大きな「ポチャ」もいいわね。でも生菓子「ベラボー」がもし平凡な味だったら……許せないわよね。

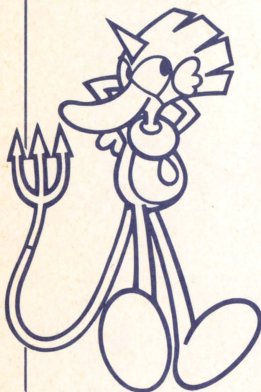
〈イベント情報〉6月7日(日)は、おもちゃショーのユーザーズデイ。幕張メッセのCSGブース・ナムココーナーで待ってるヨ。AM9時〜PM5時半までだよ。

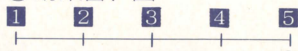
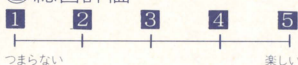
WONDER EGGS namco

ナムコ・ワンダーエッグ オープン記念 クロスワードパズルの答え

NG46号（4月号）で募集したクロスワードパズルの答えはこれだ！　きみは全部わかったかな～？

ワンダフル

というわけで正解の20名の方にワンダーチケット引換券をお送りしました（正解率は95%だったよ）。

【ゲームインプレッションコーナー】課題

さて、次回のゲームインプレッションの課題は『コカ・コーラ スズカ エイトアワーズ』。いつものように〈1〉から〈5〉までの質問に答えてね。

〈1〉項目別に評価すると何点？

〈2〉筐体デザインの感想は？
〈3〉中継タワーの感想、効果は？
〈4〉バイクに対する思い入れを聞かせてください（持っている人は車名等も書いてね）。
〈5〉その他のご意見、ご感想。

今回の〆切は**7月15日**（消印有効）。
この『エイトアワーズ』の結果発表は、NG、No.49（10月号）になるよ。
次号のNo.48（8月号）では、『スティールガンナー2』の発表があるのでお楽しみに。
さあ、バイク好き、レース好きのみんな、はりきって質問に答えて送っておくれよ～!!

投稿募集中

元気新聞は、読者のみんなとナムコとの交流の場。元気なおたよりがコミュニケーションの第一歩だ。この応募要項をよく読んで、ぜひキミも投稿してみよう！

●**雑貨屋**　おたより全般、イラスト、工作、マンガはこの雑貨屋宛にね。NGにこんなコーナーを作ってほしいってな要望もいいね。

●**オタンコナスのコーナー**　街で見つけた、本で見つけたオタンコなものをぜひ送ってちょうだいね。

●**今月の発見**　ナムコにかかわるようなおもしろい何か！を発見したら報告を。

●**ことわざ予備校**　ことわざを自分なりの発想で作り変えてみよう！

●**5・7・5コーナー**　俳句、川柳の世界は深いよ！

●**FROM開発部**　特にアーケードゲーム開発者へ直接聞きたいことは、ここへ。

●**ゲームインプレッションコーナー**　課題ゲームの感想をアンケート形式で答えてもらい、集計の後、その開発担当者がみなさんへのメッセージをくれるというNGならではのコーナー。今月の課題は上の『コカ・コーラスズカ　エイトアワーズ』。ぜひプレイしてハガキを出しておくれ。

●**ナムコットコーナー**　ナムコットゲームをプレイした感想や意見など送ってね。最新ゲームでなくてもOK。開発の参考にさせてもらいます。

〈お礼〉　採用された方全員に、ステキなナムコ・オリジナルグッズをプレゼント！　ゲームインプレッションとナムコットのコーナーは毎月応募者全員の中から抽選で10名の方に、ナムコテレホンカードをお送りしま～す。

〈応募要項〉　キミの住所、〒、氏名、年齢、☎を書き、〒146大田区矢口2の1の21㈱ナムコNG編集室「元気新聞○○○係」宛に。

〈〆切〉　雑貨屋は**6月10日**。ゲームインプレッションは**7月15日**。その他のコーナーはいつでもOKだよ。

★NG最新号、バックナンバーの申し込み方法

NGの最新号やバックナンバーをご希望の方は封書で申し込んでください。まず、あなたの①郵便番号、②住所、③氏名、④☎、⑤で希望のNGのNo.と冊数、⑥合計の冊数を名記してください。次に、1冊～4冊の方は切手を、5冊以上の方は郵便小為替で、右の表から該当する額を同封し、下の宛先まで送ってください。

〈宛先〉　〒146 大田区矢口2－1－21
㈱ナムコNG編集室「NGお届け」係

〈注意〉
1. すでに出ている最新号とバックナンバーを組み合せて申し込むことはできますが、次に出る最新号とバックナンバーを希望する場合は別々に送ることになるので、申し込む時も別々にしてください。
2. 最新号は1人14冊までにしてください。
3. 郵便小為替は郵便局で購入できます。（購入には手数料が10円かかります）

NG申し込み料金リスト（税込）

冊　数	料　金	金種
NG 1冊	210円	切手
2冊	250円	
3冊	300円	
4冊	350円	
5～9冊	500円	郵便小為替
10～14冊	700円	
15～19冊	900円	
20～24冊	1,000円	

NGバックナンバー在庫リスト

〈1990年〉
- No.33（2月号）マーベルランド、女神転生II、源平
- No.34（4月号）花博速報（G³、ドルアーガの塔）
- No.35（6月号）花博レポート、球界道中記
- No.36（8月号）FL2、G³開発秘話、コズモギャングズ
- No.37（10月号）Dセイバー、ピストル大名
- No.38（12月号）Dセイバー、付録Cレーベル

〈1991年〉
- No.39（2月号）スティールガンナー、レッスルボール
- No.40（4月号）Rサンダー2、WR'91、ドライバーズアイ
- No.41（6月号）Gゴースト、付録ゴーストモビール
- No.42（8月号）スターブレード、バーチャリティー
- No.43（10月号）ワースタ、ワニワニG、秋の一冊
- No.44（12月号）ソルバルウ、G³付録Xmasレター

〈1992年〉
- No.45（2月号）スティールガンナー2、付録カレンダー
- No.46（4月号）ワンダーエッグOPEN、コズモギャング・ザ・ビデオ

〈イベント情報〉7月30日㈭、大宮高島屋B2おもちゃ売場でサンドラ中心のゲーム大会を開催。時刻はPM1時からとPM3時からの2回だよ！

ラジラジ/ みんな元気かな? 新学期、新しく友人になったAくんにススメられてラジアメを聴き始めた、なんて人も多いよね。そこで今回は、そんな人のために、クイズで知ろう、「ラジアメ」の世界、なんて企画をいってみようと思います。

リスナー度チェック

NG特別企画

〔ラジアメ・クイズ〕

次の10の問いに答えてね。正解の数で、キミのリスナー度がわかるよ。用意、始めっ!

Q1 ラジアメって何の略?
①斉藤洋美(さいとうひろみ)のラジオでアメリカへ
②斉藤洋美のラジオはアメリカン
③斉藤洋美はラジオとアメが好き

Q2 洋美さんの特徴はどれ?
①無印
②矢印
③キ印

Q3 ラジアメの構成は誰?
①ルー大柴
②田井凡人
③鶴間政行

Q4 ラジアメは今年で何年目?
①7年
②12年
③21年

Q5 ラジアメの中に入るCMはどこの会社のもの?
①ゲームでおなじみのナムコ
②アメでおなじみのサクマ
③ラジオでおなじみのTBS

Q6 昨年6月に出たラジアメ本第三弾のタイトルは何?
①モアイのステップ
②モアイのステーキ
③モアイのスキップ

Q7 昨年、洋美さんが週刊『SPA!』に載ったね。その時のカメラマンは誰?
①荒木経惟
②篠山紀信
③林家ペー

Q8 ラジアメの最近のイベントの開催地はどこ?
①豊橋のララ
②神戸のウェル
③川崎のビー

Q9 ラジアメを何かにたとえるとしたら次のどれ?
①かめとするめ
②ロスとスケボー
③野球とファミコン

Q10 今年、ラジアメ○周年を記念して、リスナーが送ってくれたものは何?
①大まねき猫
②大壺
③大旗

答えはP22の下段。これを見て自分で採点してみよう。正解を1点として合計すると、さあキミは何点かな?

※

ラジアメは全国23局ネットでお送りしています。4月の改変で★印のところが変わったので、チェックお忘れなくねっ。

1992.4.1～

ラジアメ放送時間		
北海道放送	日	24:00～24:30
★青森放送	土	24:00～24:30
山形放送	土	23:00～23:30
東北放送	日	24:05～24:35
★茨城放送	火	19:30～20:00
TBSラジオ	日	25:00～25:30
新潟放送	土	23:30～24:00
信越放送	土	24:30～25:00
北日本放送	日	22:30～23:00
北陸放送	木	23:00～23:30
静岡放送	土	24:30～25:00
東海ラジオ	日	26:15～26:45
和歌山放送	土	24:00～24:30
★ラジオ大阪	月	21:00～21:30
中国放送	日	24:00～24:30
山陰放送	木	22:00～22:30
西日本放送	日	22:15～22:45
南海放送	日	24:00～24:30
RKB毎日放送	日	24:00～24:30
熊本放送	日	22:30～23:00
宮崎放送	土	23:30～24:00
長崎放送	日	20:30～21:00
ラジオ沖縄	日	23:30～24:00

<0点～3点>リスナーレベル・初級
まだ、ラジアメとは何か、よくわからないキミ、こんな楽しい番組を聴かないなんてもったいないぜ。一度しっかり聴いてみよう!

<4点～7点>リスナーレベル・中級
たまに聴く程度ではまだまだ深さはわからないよ。今日から毎週聴いて、洋美ワールドをいっしょに楽しもう!

<8点～10点>リスナーレベル・上級
すばらしい。こんな問題楽勝さ、というキミは、今年は聴くだけでなくオモカセを作って賞金をめざそう。参加すればなお楽し、だよ。

アーケードゲーム
新作速報

7月下旬いよいよ登場!!

ゴーリーゴースト2

バブルトラブル

『ゴーリーゴースト』に熱中してくれたキミに、とっておきの最新ニュース。もうすぐ、ゴーリーの第2作目というべきシューティングゲーム、『バブルトラブル』がやって来るんだ。さあ、これはどんな内容になってるのかな？

次の舞台は南の海だ！

プレイヤー諸君の容赦ない攻撃にあったガルプ、スマイリー、グレース、ウインピーの4匹は、ついにたまらなくなって、あのグランドマンションから飛び出した。

放浪の末、次なる住み家となったのは、南の海。温かい歓迎を受け、すっかりごきげんになったゴーストたちは、またもや南の海で大暴れ。静かだった海底はめちゃくちゃになってしまった。

そこで、またしても彼らを退治しなくてはならない。今度は南の海のゴーストたちも加わっているので手ごわいぞ。気を引き締めて、立ち向おう。いざ、南の海へ！

どんなゲームかな？

『バブルトラブル』は、海底のジオラマをバックに、いろんなところから出現するゴーストたちを銃で退治するゲームだ。

今回のシーンは5つ。キャラクターも増え、奥行きもグッと深いゲームになったよ。

初めてでも、バッチリ

『ゴーリーゴースト』と同様にシンプルなゲーム性が特徴。初めての人でも楽しめるし、2人でプレイすれば爽快感バツグンだよ！

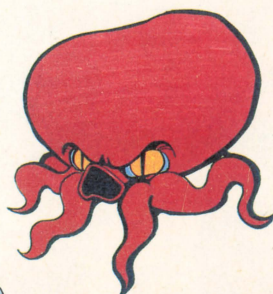
㊟詳しいキャラクターや、ゲーム方法は次号をお楽しみにね！

▲深海の雰囲気がよく出たジオラマでしょ。神殿や難破船にゴーストたちが住んでいるよ

ボス・キャラ紹介

今回はちょっとだけご紹介しましょう

船長おばけ“キャプテンクック”▶
船の砲台や穴、ハッチから現われる。怖そうだけど意外と臆病

◀大タコ
大変怒りやすく、すぐに真っ赤になる

バブル▶
画面いっぱいに泡が出て、一か所に集まり、このバブルになる

の世界よ　再び——

「冒険」「伝説」では語られていなかったお話をチラリと紹介しよう。

1 サンドランド

悪の化身ゾウナによって、サンドランドには恐ろしい「風化病」がはびこり、サンドラの子供までもが侵されてしまった。治す方法はあるのだろうか?

「物知りの長老ならなにか知っているかもしれない……」

2 アルサンドラ山

まずサンドラがやってきたのはコアクマン族の住むアルサンドラ山。どうしたのだろう?　そこにはズールが捕えられていた。

ズールを助けようとしたサンドラにコアクマンが戦いを挑んできた……

あの「ワルキューレ」

名コンビ、ワルキューレとサンドラはどうやって出逢ったのだろう。

3 カルデラの城

次にやってきたのはカルデラの城。城から隆々とあふれだす水によってあたりは大洪水となり、城下町は湖の底さながらに水没してしまっていた。

4 カルデラの山のすそ野

サンドラはピクシー一家の助言を聞いて火山、毒きのこの洞窟と駆け抜ける。ある人をさがして、ある物を手に入れるために。

果してサンドラは、子供の病気を治すことはできるのだろうか？ワルキューレとの出逢いはいつ？サンドラの大冒険はまだまだ続く。

乞うご期待！

NAMCOT NEW GAME

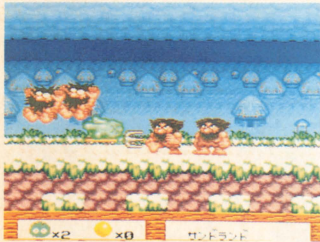
ナムコット・ニューラインナップ

うっとうしい梅雨が来るけど『ドルアーガ』、『三国志II』をじっくりやるにはいい時期。『サンドラ』もお楽しみに!

●サンドラの大冒険 —ワルキューレとの出逢い—
スーパーファミコン
7月23日発売
¥8,300(税別)

●ドルアーガの塔
PCエンジン
6月25日発売
¥6,800(税別)

●三国志II　覇王の大陸
ファミリーコンピュータ
6月10日発売
¥6,900(税別)バッテリーバックアップ付

サンドラの大冒険 —ワルキューレとの出逢い—7月23日発売 ¥8,300(税別)

やった! ついにスーパーファミコンであの『ワルキューレ』シリーズの新作、『サンドラの大冒険—ワルキューレとの出逢い—』が発売されるよ。さあ、サンドラはどんな活躍をみせてくれるかな?

基本は横スクロールアクションだ!

『冒険』はRPG、『伝説』は見下ろし型アクション。そしてこの『サンドラ』は横スクロールアクションゲームなのだ。

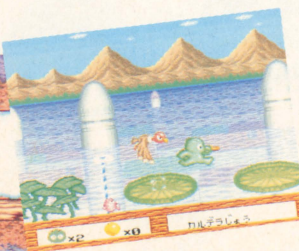
ふだんは平和主義のサンドラも、子供のため、サンドランドを救うためとありゃ、愛用の三叉の槍を持って敵に立ち向かうぞ。

2つのボタンでジャンプと攻撃。ここまでは普通。でもそこはスーパーファミコン、さらに2つのボタン操作を組み合わせればいろいろな動作ができるのだ。気合いをためての「ハイジャンプ」、勢いよく回転しながら突っ込む「きりもみ」といった、よりハデな技だってプレイヤーのコントローラーさばきひとつ。

▼そ〜れ、これぞ必殺技、「きりもみ」アタックだ!

ストーリーを楽しもう

『冒険』では戦いの末友情が芽生え、『伝説』ではよき仲間として一緒に旅をしたワルキューレとサンドラ。このゲームでは、その2人が出逢ったいきさつが明らかにされるのだ。気になるでしょ。これはボス敵を倒せばその面クリア、とは限らない。随所に会話シーンはあるし、各ラウンドをクリアするごとにビジュアルシーンだって入ってるし、ちょっとした謎ときの要素だってある。アクションを楽しんだあとは、ゆっくりとビジュアルを眺めながらどっぷりと『ワルキューレ』の世界にひたる……なんてのはどうかな。

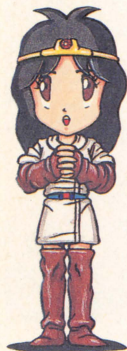
▼本当の事を言っている人をさがしだせ!よく考えて質問しないとだまされてしまうよ

▲クイックジャンプの連続で、ふわふわした蓮の上を跳び越えろ!

※画面写真は開発中のものにつき、変更される場合があります。

PCエンジン

ドルアーガの塔

6月25日発売 ¥6,800(税別)

名作が復活！ 新たなる謎を解き、「カイ」を救え!!

悪魔ドルアーガに捕えられた許嫁(いいなずけ)の「カイ」を救うため、王子「ギル」は「黄金の騎士」となって魔物の潜むドルアーガの塔へ向かう――。

アーケード版、ファミコン版で大きな話題を呼んだ『ドルアーガの塔』。今度はPCエンジンで登場だ！

3Dっぽいリアルなビジュアル

マップは立体的になり、キャラクターもよりリアルに。おなじみマジシャン系の「メイジ」やナイト系の「ブルーナイト」など、新種を含めて総勢55種類のモンスター達がキミを待っている。

▲「クオックス」、「ブラックドラゴン」、「シルバードラゴン」と、火を吐くドラゴン系が勢ぞろい

ゲームのレベルは4段階

今回は、難度の異なる4つのレベルを用意。注目なのは「プロゲーマー」。他の3つのレベルが同じ謎解きなのに、このレベルだけは全く違う謎解きを「イシターのお告げ」なしにクリアしなければならない。全部で120階分、2倍の「新しい謎」だ。アーケード版やファミコン版をプレイし尽くした人でも、十分に楽しめるぞ！

宝箱が2つ?!

画面を注目！ ナント宝箱が2つ。片方は「スペシャル宝箱」だ。体力を回復させてくれたり、何かと手を貸してくれる助っ人アイテム「スペシャルアイテム」が入っている。「スペシャル宝箱」は別の謎解きをしなくては出てこない。百数十種の謎をクリアしよう。

新たなる謎解き

「カイ」のいる60階に到達するためには、「宝箱」に入っているいろいろな宝物が必要。この「宝箱」を探し当てるのが「謎解き」だ。画面は今回初登場の「魔法円」。(左上、右上、中央下の小さな円のこと) 順序よく通過すると「宝箱」が?! 他にも新たな謎がズラ～リ。

「ステイタス画面」登場

今回は、ボタンで使うアイテムを2つまで登録することもできる(登録すると自動的に効果がでるアイテムもある)。さらに、装備は着せ替えが可能。強い敵には、「アーマー」、「ブーツ」、「シールド」などを変えて戦うこともできるんだ。

イシターのお告げ

「プロゲーマー」以外のレベルでは、各フロアの始めに女神イシターが登場しヒントを教えてくれるので、宝箱を探す糸口をスムーズに見つけ出すことができる。画面のように直接的なヒントから謎めいたものまで、いろいろなパターンがある。

ファミリーコンピュータ

三国志II 覇王の大陸

中国大陸統一を目指し、今、ふたたび出陣.!!

前作、「三国志　中原の覇者」の発売から4年。さらに改良を加え、歴史物シミュレーションゲーム「三国志II 覇王の大陸」が登場！ 劉備が、曹操が、孫権が?! 戦乱の中国大陸を今、駆け巡る。

三国志II 覇王の大陸
6月10日発売 ¥6,900(税別)
バッテリーバックアップ付

悪役、董卓ついに登場！

189年、ここから時代が始まる。前作より11年昔からのスタートだ。登場人物も、董卓や呂布などを加えてさらに充実。より戦略的になり、かなりグレードアップしているよ。

▶地図もきれいになっているし、新たに「策略」のコマンドが増えている(詳しくは左ページで)

戦いの前に…

プレイしたい君主を決めたら、まずは国造りに励もう。土地の開墾や産業の発展などの内政も重要だ。戦うにもお金や米がなければお手上げだものね。もちろん、防災もしておくべきだ。

戦いの準備ができたら、迷わず出陣！ 全ての国の制覇を目指せ。

武将大図鑑

このゲームでは、武将をコレクションすることも楽しみの一つ。キミのお気に入りは誰かな？

頭がいい武将

No.1
No.2

No.3
強い武将

No.1
No.2
No.3

戦争方法アラカルト

戦争に勝つには、敵の城を落とすか、太守を降伏させるか、討ちとるか、退却させれば良い。武将をうまく配置し、計略や攻撃を加えて戦闘に勝つ！（やむを得ず退却の場合もあるが……）。あらゆる状況判断が必要だ。

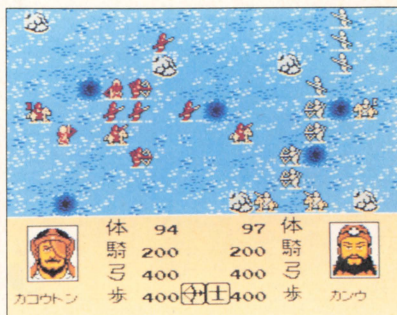
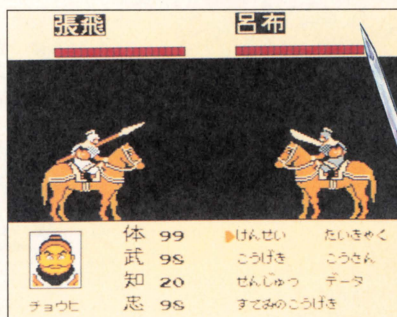
▲兵士は、1部隊につき最大1,000名まで。武将によって得意な地形があり、移動も楽

計略

戦闘だけが戦いじゃない。知力の高い武将が「計略」を使えば、大きなダメージを敵に与えられる。今回は最大で16も！

▲武将の知力とレベルによって使える「計略」が決まるんだ。特定の武将にしか使えないものもある

◀▼新しく増えた「劫火（ごうか）」を使ってみよう。ごらんのように、敵の兵数を大幅に減らすことができる

上の画面で「攻撃」を選択すると、戦術画面になる。陣形を選んだら、前進・包囲・戦術などウデの見せ所だ。

◀戦闘配置画面が前作より広がっている

▲戦闘の"華"は、なんといっても一騎討ち。武将同士の決戦だ。新コマンドの戦術（説得、罵倒）をうまく使って、戦いを有利に進めよう

策略

今回、新しく「策略」のコマンドが増えている。同盟、離間、引抜きの3種類ある。画面では呂布に引抜きをかけているところ。忠誠度が低いから寝返りやすいゾ。

	体	武	知	忠	徳	経
トウタク	88	87	47	--	11	100
リジュ	53	44	92	89	40	40
▷リョフ	99	99	17	31	10	70
ジョエイ	60	52	30	79	47	0
チョウサイ	71	55	13	74	21	20

どのブショウにしかけるのか　えらんでください

最後にこのゲームの特徴、「経験値」の説明をしよう。戦闘で敵を倒すと加算され、一定値ごとに武将のレベルが上がるんだ。つまり成長していくってわけ。レベルが上がるほど、戦闘に強くなったり、多くの計略を使えるようにもなる。武将を育てる楽しみ（ウデによっては失う悲しみ）も味わえるんだよ。奥が深い!! さあ、キミ自身の英雄を作ろう！

ナムコットお便り募集!!

ナムコットでは、皆さんのお便りをお待ちしています。ゲームに関する要望、感想などなんでもOK。ドンドン送って下さいね。今後の開発の参考にさせていただきます。（宛先は25ページだよ）

ここには、有名な人しか載せられなかったけど、他にも大勢の個性派がそろっている ゾ。

人徳のある武将

No.1
リュウビ　体 78　徳 99
－レベル 1－　知 65　忠 --
平軍 700　武 71　経 0
⚔：長剣　兜

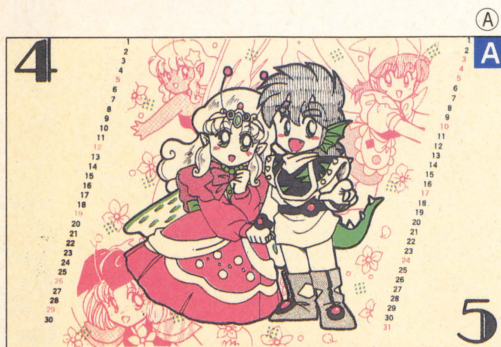
No.2
ソウソウ　体 82　徳 97
－レベル 2－　知 89　忠 --
山軍 1000　武 84　経 20
⚔：破斬剣　甲冑

No.3
シュウユ　体 70　徳 96
－レベル 3－　知 98　忠 98
水軍 0　武 87　経 40
⚔：長剣　硬皮

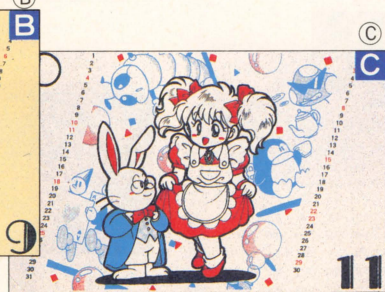
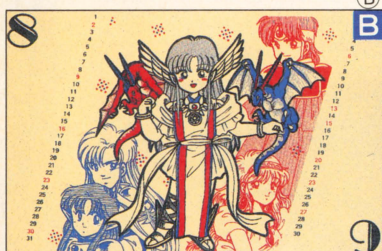
雑貨屋

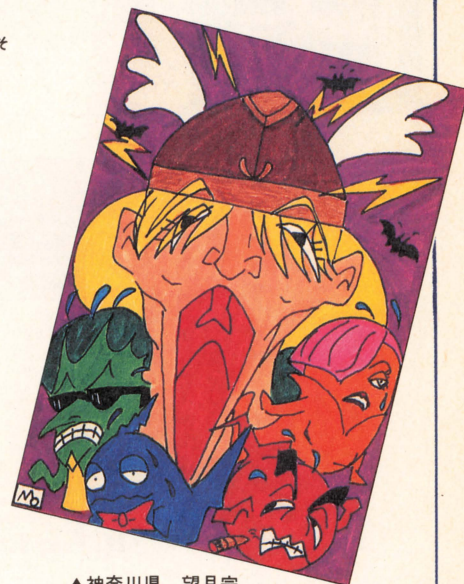
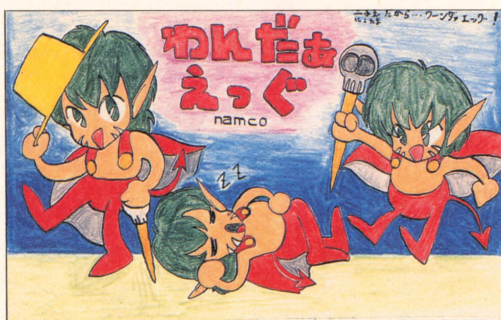
イラスト広場

雑貨屋に届いたイラストを、カラーで紹介するイラスト広場だよ。色えんぴつや絵具、マーカーと、みんなうまく使っているね。

Ⓐ

▲東京都　アルフォンヌ
なかなか味のある絵だよね。のそ

Ⓑ

Ⓒ

▲（ⒶⒷⒸの３点）
福岡県　南北斗

北斗さんは今回1992年のカレンダーをナムコのキャラクターで作って送ってくれたんだ。シルクスクリーンの３色刷り。なかなかすごいね。美術系専門学校の卒業制作として作ったってことだけど、それだけナムコキャラクターに思い入れが強かったのかな？　のそ

▲神奈川県　望月宗
このゴーストたちが活躍する『バブルトラブル』が、もうすぐやってくるよ。　のそ

◀東京都　ひろまあ
ファントマーズのバジルって、なかなかかわいいキャラクターでしょ。　のそ

ミニ・ニュース

第2回アジアこども科学会議 今年も充実の一週間だったね

今回で２度目のこの会議、８ヶ国、総勢380名が参加。開会式ではナムコ中村会長（ニューテクノロジー振興財団理事長）が、「地球環境が危ぶまれる中、科学の可能性をプラスに向けるのは若いみんなの力にかかっている」と発言。日本滞在中の参加者は大いに見聞を広げ、国際人の仲間入りを果したヨ。

主催
●財団法人　日本科学技術振興財団
●社団法人　青少年育成国民会議
●財団法人　ニューテクノロジー振興財団

▲アジア各国から多勢の少年少女が集合！

NG No.47
NG6月号
1992年6月1日発行
発行／株式会社ナムコ
NG編集室
住所／〒146東京都大田区矢口2-1-21
☎03(3756)2311

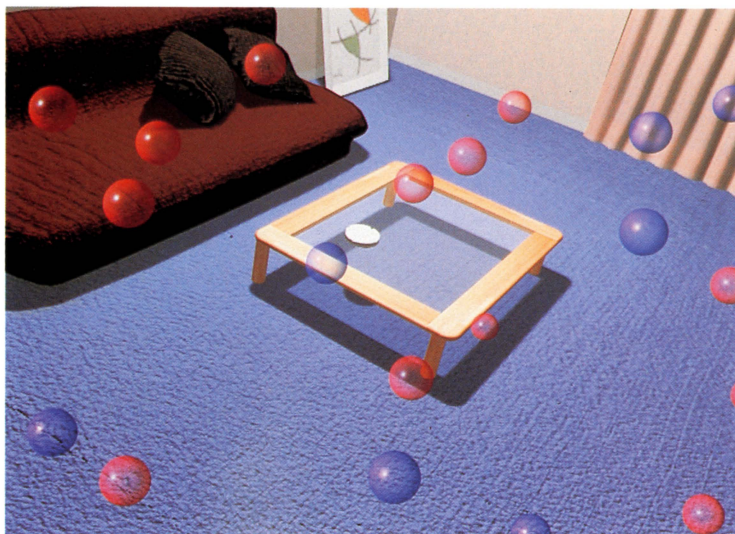
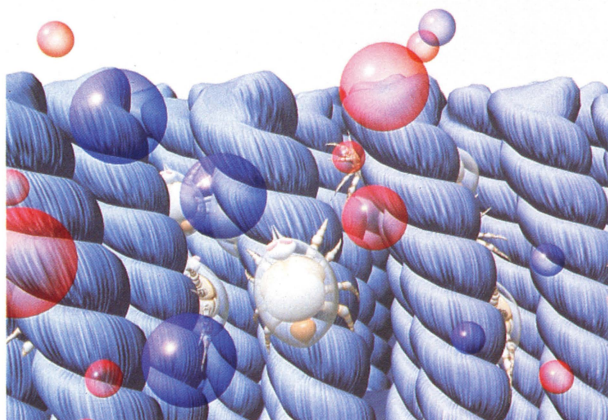
次号（No.48 8月号）は7月30日発行予定だよ

NG GALLERY

NGギャラリー

ナムコCG作品最新TVCF紹介

TVタイトルやCMに登場するCG映像。現実には不可能な映像も、CGならば自由自在に創ることができます。また、あえて実写でない方が良い場合にもCGは活躍。リアルで、かつ夢のある不思議な雰囲気が出せます。

ナムコCG事業部でも、多くのCG作品を制作しています。今回はTVCFの、最新作を2本ご紹介しましょう。TVでご覧になった人も、初めての人も、ごゆっくりお楽しみください。

「アースレッドW」テレビCF
アース製薬＋東急エージェンシー＋㈱CAP

実写だとリアルになりすぎるダニも、CGだときれいダニ。

「同和鉱業—夢の天才事業篇—」テレビCF
同和鉱業＋読売広告社＋㈱サンク

夢をかたちにするとコンペイトーに？！

NG
No.47
一九九二年六月一日発行（隔月一回一日発行）第七巻第三号通巻四七号
編集人 遠山貴子
発行人 中村雅哉
〒146 東京都大田区矢口2―1―21 株式会社ナムコ ☎03(3756)2311